**Hediye!** WORLD OF WARSHIPS KARTON FİGÜRÜ

*Yerinde Duramayan Oyun Dergisi*

# Oyungezer

Aralık 2015/12 • 7.90₺ [KDV Dahil] • Sayı: 98 • ISSN: 1307-8933



HERKESE İNİNAL KART + 400 RP KAZANMA ŞANSI!

**30 İnceleme!**

- RISE OF THE TOMB RAIDER
- **CALL OF DUTY: BLACK OPS III**
- STAR WARS: BATTLEFRONT
- **GUILD WARS 2 HEART OF THORNS**
- STARCRAFT 2: LEGACY OF THE VOID
- **GUITAR HERO LIVE**
- NEED FOR SPEED
- **FOOTBALL MANAGER 2016**

**ve daha fazlası!**

setimedia

KIBRIS FİYATI: 9.00 TL (KDV DAHİL)

# Fallout 4

## NİHAYET! DÜNYANIN SONU GELDİ!

SYF.

38 / 94 / 104 / 108
116 / 118 / 140





#98 Oyungezer Aralık 2015

# İÇİNDEKİLER





ÖN İNCELEME

## 32 WOW: LEGION

WoW öldü diyenler, beri gelin siz bakalım.
O küllerden daha çok doğulacak gibi gözüküyor.

## 38 STAR WARS BATTLEFRONT

Yeni Star Wars'un oyun dünyasındaki ilk adımı ne çok tartışma yaptı yahu!



## SELAM OGZ!



## PORTAL



## İNCELEMELER



## ALT



## MEDDYA



## DATA



## PiKSEL





## 60 CALL OF DUTY: BLACK OPS III

Advanced Warfare'da hoplayıp zıplamaya doymadıysanız, co-op katkılı Black Ops III verelim, en güzelinden.





KAPAK

## 52 FALLOUT 4

Nükleer ile talim yapmak isteyenler için, Boston otobüsü geldi...

## 26 PORTAL LEAGUE OF LEGENDS FİNALLERİ

E-Spordaki gelişmelerden sonra futbol taraftarının kıskançlığı Berlin'den buralara kadar geldi.






## 84 STARCRAFT 2 LEGACY OF THE VOID

Gözümüzden damlayan bir yaş, Pylon inşa ediyoruz.



## 77 HEARTHSTONE LEAGUE OF EXPLORERS

BlizzCon'da "pat" diye duyurulup destelerimize "çat" diye girdi. Bize de "küt" diye incelemek kaldı.




**C. SERPİL ULUTÜRK**
*serpil@oyungezer.com.tr*


# Hoş Geldiniz!

## DÜNYANIN SONUNU SELAMLAYAN DERGİ

Olası bir nükleer felaketin hemen ertesinde yeni sayıyı hazırlamak her dergiye kısmet olacak bir şey değil. O yüzden bu sayının kapağına bakarken "Oyungezer'i Çıkarmanın Güzel Yanları" listeme bir madde daha eklendi. Diğer yandan, kapakta *müjdesini* verdiğimiz "dünyanın sonu" konusundaysa sadece Fallout'a gönderme yaptığımızı düşünmeyin... Bir yandan teknolojinin korkutucu bir hızla gelişerek doğanın alışageldiğimiz sınırlarını zorlayışına tanıklık ediyoruz, bir yandan da bilimkurgu evrenlerinden fırlamış gibi görünen felaket fotoğraflarına uyanıyoruz her sabah. İkisi birbirine karışıyor, insanlığın ileriye giderken bir yandan da tükenişinin resmi çiziliyor gözümüzün önünde sanki. Onlarca örneğini okuduğumuz, izlediğimiz, oynadığımız distopyalardan birindeyiz artık. En azından bana öyle geliyor ve maalesef daha iyisini hak ettiğimize dair bir şeyler de söyleyemiyorum.

Diğer yandan, kokusu burnumuzu yaksa da içine düşmediğimiz sürece bu ateşe hazır olamayacağız. Kendi bildiğimiz yollardan hayatta kalmaya, öğrenmeye, önümüzü tıkayanlarla mücadele etmeye, vakit öldürmeye, üretmeye, eğlenmeye, oynamaya, ileri gitmeye devam edeceğiz o gün gelene kadar. Elinizdeki sayı da bunların bir özeti... Yıl boyunca gündemimizi meşgul eden oyunların önemli bir kısmı 2016'nın bu son sayısında bir araya geldi ve yanına irili ufaklı başka oyunları da katarak uzun zamandır olmadığı kadar kalabalık bir dergi hazırlamamızı sağladı sizlere.

Bu ay incelemelerdeki not ortalamamız bir hayli yükselmiş durumda. Belki ne zamandır beklediğimiz oyunlar geldiği için heyecan yapıp notları kepçeyle dağıtmış olabiliriz, henüz üstünden vakit geçip de sakinleşmediğimiz için bilemiyorum. Ama olsun ya, bir kez de gönlümüzden geldiği gibi daldıralım kepçeyi, yılın geri kalanında sapıyla göz çıkarma hakkımız saklı nasılsa.

Derginin başına, yılın sonuna hoş geldiniz!

forum, email, twitter, facebook, youtube

# Selam! OGZ



## GERÇEK MUTLULUK İÇİN SANAL GERÇEKLİK YETERLİ Mİ?



Ayın Postacısı

**Ali Sezgin**

*Kafamı sanal gerçekliğe gömdüğüm bu günlerde Selam!OGZ ve beraberinde gelen mektuplar hayatımı kurtardı desem yeridir. "Ben nasıl batmam" sorusunun yerini, Xbox 360 mı Yoksa PS4 mü almak gerektiği veya Wolf Team benzeri arayışlar alınca insan ister istemez garip ruh hallerine bürünüyor. Derginin en çok inceleme yazan yazarı unvanımı da arkama alarak bu ay aklınıza takılan veya takılmayan bütün oyun sorularınızın cevaplarını bulmaya çalışacağım. Ayrıca üstüne ofis hakkında dedikodular da olacak ki Serpil'in bunların ne kadarı keseceğini inanın ben bile kestiremiyorum.*



### KASLI KOMANDO OYUNU

Merhaba Ali Abi,
Bu maili uzun süredir yazmayı düşünüyordum ama sana denk geldi. İyi de oldu çünkü soracağım milyon tane soru var. Zaman ayırıp en azından birkaç tanesini cevaplayabilirsen çok sevinirim.

**Hoş geldin Utku. Okuyucuların ilgisini çekecek ve hatta onları bilgilendirebilecek bütün soruları yanıtlamaya çalışacağım. Umarım cevaplarım senin içini yeterli olur.**

İlk sorum, oyun yapımı üzerine olacak. Sence de abi, Türkiye'de PKK veya IŞİD terörüne karşı verilen savaşı konu alan bir oyun yapılsa çok satmaz mıydı? Yerli oyun yapınca neden hep saçma sapan bulmaca, platform oyunları yapıyoruz? Benim konuştuğum bütün arkadaşlarım teröre karşı savaş verilen bir oyun olsa düşünmeden alacaklarını söylüyorlar. Grafiklerinin de iyi olması gerekli değil.

**Oyun pazarında firmaların hayatta kalması için ilk hedef olabildiğince geniş kitlelere hitap etmektir. Verdiğin mesaj, ele aldığın konu tek başına oyunu kurtarır diye düşünmemek lazım. Belli problemlere duyarlı insanlar için o problemin çevresine kurulmuş bir oyun çöp bile olsa ilgi çekici olabilir belki ama sattığın şey ortaya çıkan üründen ziyade problemin kendisi olacağından bir başarıdan söz etmek mümkün olmaz.**

Ben henüz lisede okuyorum ama ileride kendi oyun firmamı açma hayalim var. Arkadaşlarım bana Einstein diyor. Dalga mı geçiyorlar yoksa ciddiler mi orasını bilemiyorum. Bunun için ne yapmam gerekiyor? İlla bilgisayar mühendisi mi olmalıyım?

**Oyun firması açma işine hiç girmeyeyim ama oyun sektöründe çalışmak istiyorsan bilgisayar mühendisliği tek yok değil. Firmaların çoğunda rahatlıkla iş bulmanı sağlayacak en önemli mesleklerden biri 3D modelleme uzmanlığı mesela. Aynı zamanda bu modellere hayat veren animatörler de oyun sektöründe rahatlıkla iş bulabiliyor. Elbette bilgisayar mühendisliği okuyup Unity ve Unreal gibi motorları kullanabilmek sana pek çok kapıyı açacaktır.**



Abi açık dünya oyunlarını mı daha çok seviyorsun yoksa koridorlardan oluşan oyunları mı? Bence açık dünya oyunlar daha güzel. Bir dağa bakıp onun tepesinde ne olduğunu merak edip oraya gidebilmek benim çok hoşuma gidiyor. Koridorlu oyunlarda herkes aynı şeyi yaşıyor. Oyun hakkında konuşurken bile aynı şeyleri konuşuyormuşuz gibi oluyor.

**İki türün de çok başarılı oyunları var ve aslında bu tamamen bir tercih meselesi. Ben kendimi oynadığım karakterle özdeştirebilmek istediğimden olsa gerek beni saçmalatmayacak oyunlar oynamayı seviyorum. Örneğin Skyrim'de yanlışlıkla bir tavuk öldürüp bütün köy tarafından kovalanmak, kafamdaki Red Guard'ın yapacağı bir hareket değil. Bu yüzden de oyun ağzıyla kuş bile tutsa o andan sonra benim için inandırıcı olamıyor. Kendi masalımı yazmaktansa, iyi bir masalcının benim için yazdığı öyküleri dinlemeyi daha çok seviyorum.**

Oyun dergisinde yazar olmak nasıl bir iş? Sürekli her yerden eşantiyon geliyor mu? Mesela God Of War kartonlarını evinizde saklıyor musunuz?

**Oyun dergisinde yazarken incelememiz için bize gönderilen oyunlar ve beraberinde gelen basın kitleri haricinde öyle aman aman harikalara kavuşmuyoruz. God of War kartonla-**

**Bize Yazın!** Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

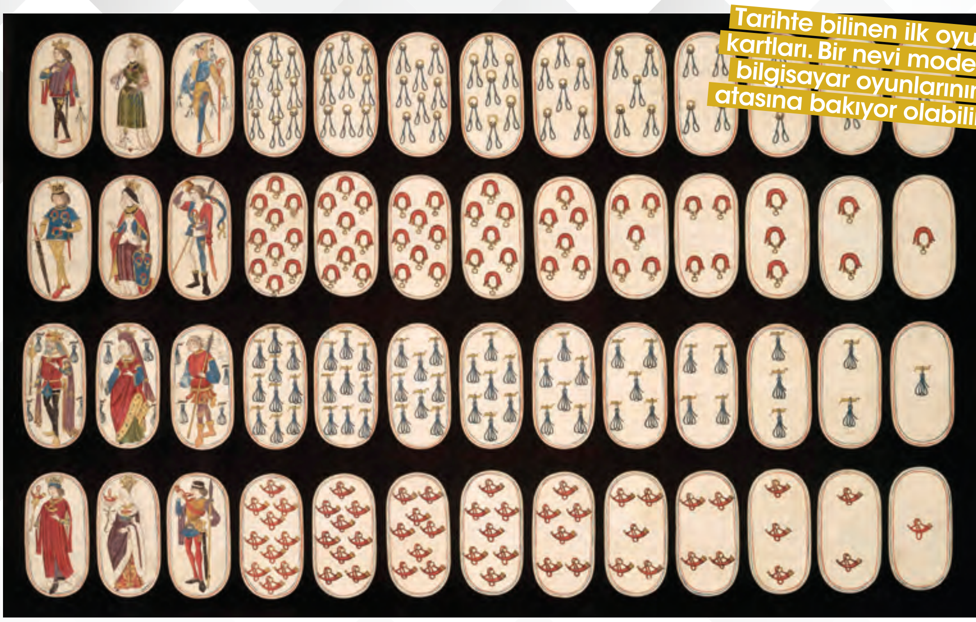
# Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...

oyungezer.com.tr | facebook.com/oyungezer | twitter.com/oyungezer | youtube.com/oyungezer | steamcommunity.com/groups/oyungezer

**rı ve benzeri poster ve promosyonlar genelde dükkânlara gidiyor.**

Abi sorularımı cevapladığınız için şimdiden çok teşekkür ederim. Umarım dergiye çıkmaya değer sorular sormuşumdur. Bir başka e-mail'de görüşmek üzere. *-Utku Uykucu*

**Özenip yazdığın elektronik posta için ben teşekkür ederim Utku. Soruların mantıklıydı, üstüne üstlük Türkiye'deki çoğu oyuncunun aklına takılan şeyleri sormuşsun. Sözün özü, böyle güzel mektuplar her zaman Selam OGZ'de yerini bulur.**



Tarihte bilinen ilk oyun kartları. Bir nevi modern bilgisayar oyunlarının atasına bakıyor olabiliriz.

## YILDAN YILA OKURGEZER

Merhaba Oyungezer,
Nispeten az yoğun bir iş gününde Facebook'ta sayfayı gezerken gönderinizi gördüm. Okuduktan sonra içimden bir şeyler yazma isteği geldi.

**Merhabalar Erkan, yazma isteği her zaman iyidir. İster bir oyun incelemesi isterse bir mektup olsun yazmanın kötü sonuçları olduğu nadiren görülmüştür. O yüzden özenip yazdığın her harf bizim için ayrıca değerli.**

Sizleri lise yıllarımdan beri uzun süre takip ettim. Son yıllar hariç. Benim sizleri, derginizi tanımam sanıyorum 2001-2002 yıllarına denk geliyor. Sınıftan biri eski çalıştığınız dergiyi getirmişti. Ben o zamanlarda hiçbir dergi adını bilmediğim için bana yabancı geliyordu. Abi PES çıkmış diye bütün erkek öğrenciler derginin başına üşüştü. Derste dergi elden ele geziyordu, okuyan versin diye sıra bekliyorduk. İlk defa PES'in ekran görüntülerine dergi sayfasından imrenerek bakarak ve oyunu oynadığımı hayal ederek tanıştım sizle. Tabii siz bilmiyordunuz tanıştığımızı.

**Aslında hikâyeni böyle tam ortasında bölmek istemezdim ama o zamanlar benim de hayalim Tuğbek, Serpil, Sinan, Kaan gibi derginin demirbaş insanlarıyla tanışıp onlarla çalışabilmekti. İnternet sitelerinde bolca inceleme ve örnek yazıdan sonra bundan 8 yıl kadar önce bu hayalim gerçekleşti. Hayaller, motivasyon olarak kullanıldığında hayatımızı oldukça ilginç yerlere taşıyabiliyorlar.**

İlk sayıyı o gün okul çıkışı koşa koşa gidip aldım bayiden. Ve aylar birbirini kovaladı. Her ay başını iple çeker oldum. Bazen dergi 1 hafta gecikmeli gelirdi, beklemek çok zor gelirdi. Daha ilk gün bütün sayfaları okuyup bitireceğimden korktuğumdan günlere bölerdim bugün bu kadar okuyayım ay sonuna daha çok var diye. En sevdiğim sayınız ise Silent Hill 3 inceleme ve çözümü olan sayıydı. Daha sonra bir gün geldi ve o zamanlar çok da anlayamadığım bir yayıncı değişikliği oldu sanırım. Artık hem Level hem Oyungezer vardı. O zaman çok üzülmüştüm. Bir karar vermem gerekiyordu. Çünkü haftalık harçlığımla 2 dergi alamazdım. Ve sizler daha sıcak daha samimi geldiğiniz için Oyungezer'i seçtim. Tüm aldığım sayıları ay sırasına göre evde saklıyorum hâlâ.

**Bizi beğenmene çok sevindik. Şahsen yaptığımız işin oyun incelemek olduğunun farkındayız ve bunu tam tadında yapmak istiyoruz. Doğru oranda espri ve ciddiyetle tabii.**

Şimdi ben sizden naçizane tavsiye istiyorum: Uzun yıllar oynadığım bir MMORPG vardı. Oyunu bıraktığım için şu an kendimi bir boşlukta gibi hissediyorum. Bu halime sizde bir ilaç var mıdır acaba? *-Erkan Çolak*

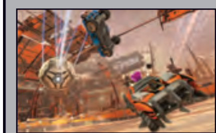
**Özellikle World of Warcraft'ı seviyorsan ama oyundan biraz sıkıldıysan aşağı yukarı aynı oynanışı daha kaliteli içerikle sunan Wildstar'a bakmanı tavsiye ederim. Bir bilimkurgu DVO olarak işini fazlasıyla iyi yapıyor. Ayrıca Neverwinter'da sürekli güncellenen içeriğiyle fazlasıyla hoşuma gidiyor. Hazır Star Wars furyası patlamışken Star Wars: The Old Republic'e de bakmak isteyebilirsin. Yeni genişleme paketi, Knights of the Fallen Empire incelemesi bu sayıda hatta.**



Ali'nin VR kamerasından bakınca OGZ ofis toplantıları bunun gibi bir şey.



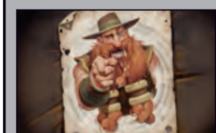
### Videolarda Bu Ay



Rocket League, daha büyük arenaların ve Mad Max-vari araçların olduğu Chaos Run paketini duyurdu. Arena ücretsiz, ama diğer içerikler ücretli olacak:
**tinyurl.com/ppbwozz**



Captain America: Civil War fragmanı Marvel vs. Capcom ruhunu uyandırdı:
**tinyurl.com/ojpzvco**



Yeni Hearthstone paketi Kaşifler Ligi'nin tanıtım videosu oldukça sevimli:
**tinyurl.com/oc289v3**

## OYUNGEZER ELİTİZMİNE HAYIR!

Merhaba Oyungezer Ailesi,
Derginizi yüzlerce yıldır satın aldığımı söylemek isterdim ama bu yalan olurdu. Yaklaşık 2 yıldır sizi okuyorum. Bu mektubu yazacak kadar uğraştığıma göre yaptığınız işi beğeniyorum demektir :) Çok abartıp "Bu dergi çok bozdu" demeye getirmeden bir şikâyetimle başlamak istiyorum.

**Mektubun için teşekkür ederiz Hilmi. Bana kalırsa bizi öven mesajlardan çok, gelişip daha iyi olmamız için bizi doğru yöne iten öneri ve tavsiyelere her zaman yerimiz var.**

Derginizi sevdiğimden olsa gerek yazarlarınızı çeşitli sosyal medyalardan ekledim, Steam'de de birkaç OGZ editörü arkadaş listemde var. Steam'de bazılarınızı oyunda görüyorum ama mesaj attığımda hiç cevap veren olmuyor. Bunun nedeni ne ola ki? Öyle olduğunu düşünmesem de okurları küçük görme




Kopya korumalarının kötü olduğunu düşünüyorsanız bir de Pool of Radience'ın çarkına bakın. Eski zamanda oyunlar kitapçık sayfalarındaki sembol ve şifreleri girmemizi istiyordu.

durumu olabilir mi bu durumda?

**Sorun şu ki, biz oyun oynarken boş değil çalışıyor oluyoruz. Tahmin edebilirsin ki bizi yeni bir oyun oynarken gören okurlarımız mutlaka sorular sorup yorumumuzu duymak istiyorlar. Bu durumda çalışmayı bırakıp sorulara cevap vermemiz gerekiyor ki bu da hayatı zorlaştıran bir şey. Bu yüzden çoğumuz Steam ve benzeri platformların sohbet seçeneğini sessize alarak çalışıyoruz. Bunu şahsi olarak algılama lütfen. Sorular içinse, derginin arkasındaki posta adreslerimizi sürekli olarak kontrol ediyoruz. Daha uygun olduğumuz saatlerde bütün yazarlar sorularınızı severek cevaplarlar.**

Beni dinlediğiniz için çok teşekkür ederim. Ciddi bir sorum olmasa bile bu aklıma takılan bir durumdu. Cevabınızı çok merak ediyorum.
*-Hilmi Kundak*

**Oyunların da iyice pahalandığı bu dönemde, yorumlarımız eskisine oranla daha önemli ve oynadığımız bütün oyunların olabildiğince derinlemesine incelenmesi gerekiyor. İşimiz oyun oynamak olunca bu durum yanlış anlaşılabiliyor ama durum aşağı yukarı bu sayılır.**

## OYUNGEZER VS DÖNERCİ

Merhabalar Oyungezerler ve Oyun gezdirenler,
Bu iğrenç giriş ile birlikte dergide basılmamayı garantilediğime göre sorularıma geçiyorum. En azından e-mail'ime cevap verirseniz çok sevinirim çünkü sorularımın cevaplarınızı gerçekten merak ediyorum.

**Seni bu köşede görmek güzel sevgili adaşım. Şanslısın ki zorlukları ve söylenenin tersini yapmayı seven biriyim. Biliyorsun kötü espriler, okur kaybetme nedenlerimizin başında geliyor. Güme gidebilirdin gerçekten de.**

Oyungezer isminin nereden geldiğini biliyorum. Serpil Abla'nın eski köşesiymiş. Peki Oyungezer ismine karar vermeden önce düşünülen bir isim var mıydı acaba?

# TEST

## Sanal gerçeklik size göre mi?

Alizine Wonderland'den beri hiç test yapmadığımı fark ettiğimden sizler içini 3 soruluk küçük bir test hazırlamaya karar verdim. Bu sayede sanal gerçekliğin sizler içini ne derece uygun olduğuna karar verebilirsiniz.

**1. Yolda yürürken karşınıza Matrix filmindeki gözlüklü adama çok benzeyen bir tip çıkıyor. Size de elindeki hapı yutmanız gerektiğini söylüyor. Ne yaparsınız?**
a. Hapı yutarım (iki anlamda da)
b. Adamın refleksleri gerçek mi kontrol etmek için kemerine doğru elimi hızlıca uzatırım. Yavaş çekime geçiyorsa hapı alırım.
c. Oradan hızlıca uzaklaşır, adama da kibarca gidip bir çay getirmesini rica ederim.

**2. Sıcak bir günde kitap okuyorsunuz. Terinizi silmek için elinizi yüzünüze yaklaştırdığınızda gözünüzün önünde göremediğiniz kask gibi bir şeye çarptığınızı fark ettiniz. Ne yapardınız?**
a. Gözlüğü çıkarmaz, basit bir simülasyon olan hayatıma devam ederdim.
b. Gözlüğe çıkarır, gerçek dünyaya bir göz atar hangisi daha iyiyse ona devam ederdim.
c. Gözlüğü yere atar kırar, sonra sabahki işe yetişmek için erkenden yatardım.

**3. Sanal gerçeklik gözlüğünü takıp oyun oynuyorsunuz ama sanki arkanızda gerçekten biri olduğunu hissini yaşadınız. Tepkiniz ne olurdu?**
a. Bunun oyunun içinde olduğunu bilerek sorun etmezdim.
b. Biraz huylanırdım ama oyunuma devam ederdim.
c. Gözlüğü çıkarır kırar, evde kim varsa onun da kalbini kırardım.

### SONUÇLAR

**A şıkkı çoğunluktaysa:** Korkarım ki VR size göre değil çünkü ilk soruda öldünüz. İçinde ne olduğunu bilmediğin hapı niye yutuyorsun arkadaşım?
**B şıkkı çoğunluktaysa:** Sanal gerçekliği sevip kullanabilecek bir insana benziyorsunuz ama siz de üçüncü soruda öldünüz. Arkanda biri var hissi yaşıyorsan arkana bakacaksın arkadaşım. Teknolojiye güvenme o kadar.
**C şıkkı çoğunluktaysa:** Kimsenin sevmediği, oyunbozan sıkıcı bir bireysiniz. Sizden adam olmaz.



“ DERGİDE SABAHLARI PES TURNUVASI ATIP AKŞAMLARI TOMB RAIDER'IN TARİHTEKİ ÖNEMİNİ Mİ TARTIŞIYORSUNUZ? ”

**Oyungezer'den önce çokça ismin ortalıkta dolandığını hatırlıyorum ama bir okurumuz Oyungezer'i bize önermeseydi sanırım derginin isminin Game-Out olması düşünülüyordu. Olmadığı için çok mutluyum zira Oyungezer çok daha güzel ve akılda kalıcı bir isim.**

Dergi çıkarmanın ne kadar zor bir iş olduğunu az çok tahmin edebiliyorum. Peki neden bir dönerci veya ne bileyim arka odada oyun oynayacağınız bir iş açmadınız? Sonuçta artık basılı yayınları okuyan çok insan kalmadı. Bu rakamların da zaman içinde artmayacağını hesaba katarsak gerçekten dönerci daha iyi bir iş olabilir miydi?
**Dönercinin nereden çıktığını bilmiyorum ama bir insanın sevdiği işi yapmasının yerini hiçbir dönerin alamayacağını düşünüyorum. Daha önemlisi, matbaada basılmasa bile, oyun basınının o veya bu şekilde hayatta kalacağı kesin. Önemli olan bunu nasıl başaracağımız elbette. Belki ileride bir dergi olarak Oyungezer'i göremeyiz. Bu, derginin göz önünde olan ve daha kullanışlı bir forma bürünmemesi için bir neden değil tabii.**

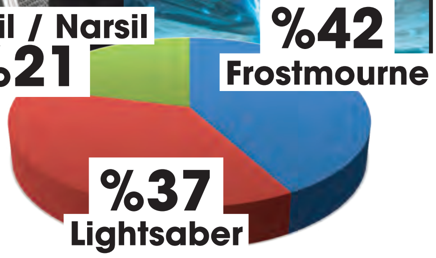
Dergide sıradan bir gün nasıl geçiyor? Sabahları PES turnuvası atıp akşamları Tomb Raider'ın tarihteki önemini mi tartışıyorsunuz? Dergi hepimizin hayal ettiği gibi atari salonu gibi bir yer mi?
**Bu soruyu dergiye şehir dışından yazan az yazardan birine sorduğun için işin biraz zor. Bildiğim kadarıyla ofisimiz herkesin işi olup çalıştığı, oldukça sıkıcı bir ortam. Farklı katlardaki insanlar birbirlerinin yüzünü bile görmeyebiliyor bazı günler. Herkes nerd olduğundan zaten sosyal ortam bir tuhaf. En çok oynanan oyunsa öğle yemeğinde yer kapmaca. İğrenç bir ortam yani... Hayır, uzakta olduğum için kıskançlık etmiyorum.**

Sorularımla sizi baydım biliyorum ama sayfa sayfa kendi resmini basan dergilerden değilsiniz. Umarım diğer okurların da ilgisini çekecek sorular sormuşumdur da köşenizde yer bulabilirim. Olmazsa başlığımı silebilirsiniz. Tekrar teşekkürler! *-Ali Uzun*
**Sanırım cevaplarımla biraz hayallerini yıkmış olabilirim ama dergi gerçekten de senin kafanda canlandırdığın gibi bir atari salonu ortamına sahip değil. Aksine içeride işini severek yapan ve aynı tutkuyu paylaşan bir ofis dolusu insan var ve**

# Anket



>> @OYUNGEZER: SİZE HİZMET EDECEK OLAN KILIÇ, BUNLARDAN HANGİSİ OLURDU? #OYUNGEZER




## >> @OYUNGEZER: YENİ BIR FOOTBALL MANAGER GELDİ. HİÇ BULAŞTIN MI BUGÜNE KADAR?

Bol bol CM 2010, birazcık da FM 2015 **@aliylcn_**

CM03 ve 05'i yalayıp yuttum ama FM'ye döndükten sonra dokunmadım diyebilirim. **@mehmetemresenel**

Her sene takım elbisem ve not defterimle **@nacikse**

## >> YILIN OYUNU SİZCE HANGİSİ? VE NEDEN?

**01** Alien İzolasyon. 2013'te yaptırdım hâlâ sorun çıkarmıyor. **@SillyNotes**

**02** Günlerdir Fallout 4 oynuyorum bağımlı gibi. Ama yılın oyunu kesinlikle Witcher 3. **@sencerozdemir**

**03** Hepsi birbirinden güzel olmakla beraber bence ince işçilik kriter olmalı. **@mehtering**

**04** Bence kapıyı Just Cause 3 çalıyor ama klasiklerden gidersek Fallout 4, The Witcher 3 de var ohooo. **@KutusuOyun**

**05** Klasikler iyidir, bence Mario. **@gvz9**

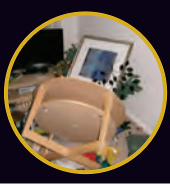
**06** Witcher 3. Nedeni ise Fallout 4'ün yapabildiklerini zaten yapıp daha ileri taşıyabilmesi. **@can_pooh**

## >> @OYUNGEZER: ÇAM AĞACI ÇIKTI MI, SÜSLER ASILDI MI? (BASKIYA 5 DAKİKA KALA SORUSU)

Geçen yılın süsleri hâlâ duruyor, önce onları sökmeyi planlıyorum inşallah yıl bitmeden. **@pebblesinmymind**

Çamlık yerim olmayabilir ama dergi bittiği gibi kütüphanemi ışıklandıracağım. Seviyorum ya böyle gıpçıl gıpçıl... **@sarpkurkcu**

Ben çam ağacı süslerini yatağımın etrafına koyuyorum. Yatarken şömine edasıyla yanıp sönüyo (fakirin rüyası) **@gizemsedef**







# Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

**bana göre orayı bu kadar özel yapan da bu. Bir gün bizzat gelerek ofisi görmen dileğiyle, görüşmek üzere.**

## 100. SAYI KARMAŞASI

Ali Abi ve diğer yazarlar merhaba! Arada istemeden aksatsam da derginizi ilk sayınızdan itibaren alıyorum ve 100. sayı geleceği için çok heyecanlıyım. O yüzden çok uzatmadan sorularıma geçmek istiyorum.
**Mektubunu görmek güzel Emre... Oysa ben girişi uzatmanı tercih ederdim. Bu sayede sana uzun bir yazı yazar ve harf başına aldığım ücreti artırırdım. Eh, elden bir şey gelmeyince ben de cevaplarıma geçeyim.**

Oyungezer'i ve anlamını çözdüm ama kimin "Oyungezer" olduğunu çözemedim ben abi. Okurlar mı Oyungezer yoksa siz misiniz? Veya Oyungezer olan tanımadığımız üçüncü bir parti mi var?
**Bu soruyu ben de uzun süre düşündüm ama açıkçası ben de düzgün bir cevap bulamadım. Benim mantığımda Oyungezer; oyundan oyuna gezen, bütün oyunları bir kâşif misali keşfeden bütün oyunculardır. Bu tanıma hepimiz dahiliz.**

100. sayınız yaklaşıyor malum. Hediye olarak bir düşünceniz var mı? Forum üyelerinizin isminin olduğu karton güzel bir fikirdi. Bu sefer beklentilerimizi karşılamanız kolay olmayacak gibi.
**Ofis içinde 100. sayı için neler verilebileceğine dair uzun uzun tartışmalar döndüğünü biliyorum. Hatta bir karara varılmış da olabilir ama bunun hakkında konuşmam ne derece doğru olur bilemiyorum. Sonuçta takdir edersiniz ki 100. sayıda ben de yazmak istiyorum. Sürprizimizi bozarsam bu mümkün olmayabilir.**

Aslında aklımda bir sürü soru vardı ama yazarken hepsi uçtu gitti. O yüzden biraz saçmalayarak da olsa sormak istiyorum: Hayatında hiç oyun oynamamış birine oyunları hangi oyunu göstererek anlatırdın?
**O kadar da saçma bir soru değil ki bu. Bana 5-6 yıl önce sormuş olsaydın en sevdiğim oyun olan Quake 2 derdim. Şimdilerdeyse Telltale'in kendi maceranı seç temalı oyunlarının daha uygun olacağını düşünüyorum. Wolf Among Us gibi oyuncusunu bulunduğu dünyadan alıp bir başka maceraya dahil eden bir yapımın oyunlar hakkında doğru fikri vereceğini düşünüyorum.**

Sorularım bu kadardı, umarım bildiğiniz yerden sormuşumdur. 100. sayınızı sabırsızlıkla bekliyorum! *-Emre Güneş*

## YANLIŞ ADRES, YANLIŞ İNSAN

Merhaba Sinan Abi,
Bu mektubu atarken sizi yıllardır okuyup seven ve son dönemde yaptığınız bütün videoları izlemiş bir hayranınız olarak buradayım. Umarım derginizde hem bu köşede hem de ileride incelemelerde bana yer verme şerefine nail olurum.
**Ne yazık ki Sinan Abi'nin buralara uğramadığı bir aya denk geldin. "Çakma Sinan Abi" olarak sorularını cevaplarken olabildiğince yokluğunu hissettirmeme sözü veriyorum sana.**

Sinan Abi, Xbox One neden böyle patladı? İlk duyurulduğunda oyunların paylaşıldığı, dijital içeriğin bol olduğu bir konsol sözü verilmişti. Sonra neden bu sözleri geri aldılar? Hem artık Kinect oyunu da çıkmıyor.
**Xbox One'ın çıkışı ne yazık ki bir pazarlama faciasıydı. O dönemde CIA'in çeşitli site ve sistemleri takip ettiği ortaya çıktığı için oyuncularda bir takip edilme korkusu baş gösterdi. Bu yüzden kamerası sürekli çalışan, bir de üstüne sürekli internet bağlantısı isteyen bir sistem oyuncuları korkuttu. Kimsenin bilgilerinin çalınmadığı, herkesin mega firmalara güvendiği ideal bir dünyada başarılı olabilirdi belki ama Microsoft ürününü layığıyla satıp pazarlayamadı. Bu yüzden yamanmaya çalışılan çalışılan bir konsol var.**

Mevcut nesil konsollardan birini almak için çok mu geç kaldım? Xbox One ve PS4 çıkalı neredeyse 2 yıl olacak. Grafikleri eskimiş midir? Oyunları beni tatmin eder mi acaba?
**Konsolların grafikleri kolay kolay eskimez ama her sene konsola vereceğin paraya alabileceğin bilgisayarın kalitesi artar. Konsollar sana daima sabit akıcılık oranlı, düzgün oynanan oyunlar sunarlar. PC'de gerek yazılımsal gerekse de donanımsal farklılıklardan dolayı bunun garantisi yoktur. Konsoldaki tek engel ülkemizdeki saçma oyun fiyatları. Bu nedenle ben kimseye konsol almalarını tavsiye etmiyorum.**

4K için ne düşünüyorsunuz? 4K'ya geçmek için doğru zaman ne zaman olacak? Bundan sonra gelecek konsollar 4K destekler mi sizce?
**4K ulaşılması kolay bir hedef değil. Üst seviye bilgisayarlar bile modern 4K oyunları çalıştırmakta sorun yaşıyor. Bu yüzden 2-3 sene sonra çıkacak konsolların yine 1080p'de kalacağını düşünüyorum ben. PC'de 4K'ya geçmen içinse şu an için fazla neden yok. Piyasada 1080p ve 4K arasında çözünürlük veren monitörler var. Ben birini kullanıyorum ve oldukça memnunum.**

Sorularımı dinlediğiniz için çok teşekkür ederim. Yakın zamanda oyun için ciddi harcamalar yapacağım için cevaplarınıza çok değer veriyorum. Umarım yayınlamasanız bile mailime cevap verirsiniz. *-Emre Atar*
**Sevgili Emre, bir Sinan abi olamasam da umarım sorularına düzgün cevaplar verebilmişimdir. Aslında fiyatlar böyleyken oyuncu olmak maddi açıdan mantıklı bir iş değil ama bu konuda elden fazla bir şey gelmiyor.**



Elite Dangerous 4K ekran görüntüsü alabiliyor. Ama bu esnada biraz kasılıyor!



**Bu ay harika sorular geldi ve çoğunun sizlerin de işine yarayacak cevaplara neden olduğunu düşünüyorum. Toplama PC soruları veya Google'lamanın yeteceği sorular sormadığınız için ayrıca teşekkür ederim. Oyunlar sizinle olsun ama hayatınız oyunların parçası olmasın mümkünse. Sizlerin de her gün sevdiğiniz işi yaptığınız, dolayısıyla bir gün bile çalışmadığınız bir hayatınız olması dileğiyle.**



## Gelecek Ayın Postacısı

Şu Oyungezer ofisinde karizması Resmi Gazete'de yayınlanmış, Bakanlar Kurulu'ndan geçmiş birisi varsa, o da Anadolu'nun bağrından kopmuş olan İskandinav yakışıklısı Ömer'dir. Gelecek ayın SelamOGZ!'si onda, sorularınıza hazır. Canı da yanmıyor. Denedik.


STEAM
GREENLIGHT™
TORRENG
torrenglabs.com
/Torrenglabs
@torrenglabs



# Hayalet Gemi

Eren Eryürekli
eren.e@oyungezer.com.tr

## Gecikmek...

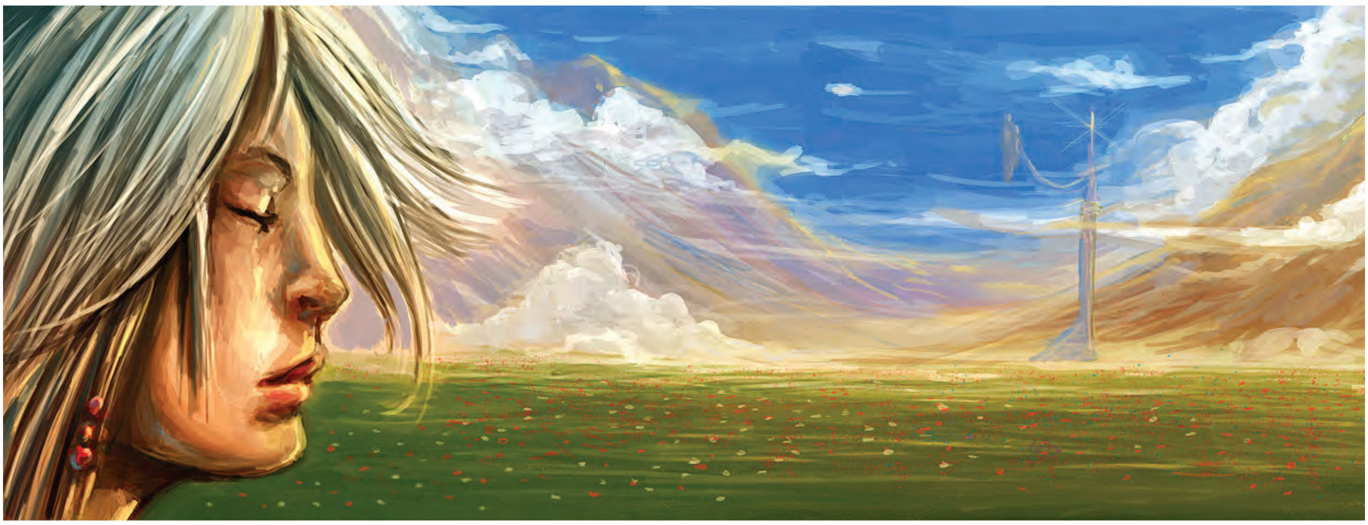
Zaman sizin için neyi ifade eder? Bir ay, bir yıl veya saatler arasında sağa sola savrulan dakikalardan mı ibaret yaşamınız? Bir de şu açıdan bakalım; zaman kendisi için neyi ifade eder? Bir bilinci, varlığına dair fikirleri, eşi, dostu, sevdiği var mıdır? Bildiğimiz kadarıyla yoktur ve olmayacaktır da çünkü zaman bizim varoluşun akışı karşısında delirmemek ve kaos içinde kaybolmamak adına icat ettiğimiz soyut bir kavramdır.

> "PARAYLA BİRLİKTE SUNİ OLMASINA RAĞMEN BİZE BİZDEN DAHA FAZLA HAKİM OLAN İKİ KAVRAMDAN BİRİ: ZAMAN"

Düz bir çizgi gibi düşünülür zaman çoğunlukla, sanki ömrümüz dümdüz akıyormuş gibi. Ama gerçekten düz müdür zamanın akışı? Sanki spiral veya daire gibi bir şey daha mantıklı olurdu. Zira zamanın hiçbir anı bir diğerinden kopuk değil ve geçmişte olanlar bugünü, bugünde olanlar da yarını etkiliyor. Doğrusal bir düzleme çeşitli işaretler koyarak bu bundan sonradır, şu da şu ikisinin arasında vuku bulmuştur gibi basit uyarılar koyabilsek de dairenin herhangi bir noktasına koyacağımız işaret anlamsızlaşacak, bizi her şeyin tanımsız olduğu bir noktaya götürecektir. Zira ne orası başlangıçtır, ne de az ileride bir bitiş vardır. Zamanda bir ayrım yoktur, sadece akış vardır aslında.

Örneğin bir öğrencisiniz ve iki hafta sonra önemli bir sınavınız var, fakat ödevler, antrenmanlar, arkadaşlarla takılmak derken o iki haftayı yemişsiniz ve bir anda sınava hazırlanmaya "vaktiniz kalmamış", "gecikmişsiniz". Yani tamamen soyut bir kavramın sizin tarafınızdan yaratılmamış, belki kabul de etmediğiniz sistematiği tarafından yenilmişsiniz de haberiniz yok. Bu açıdan baktığımda sanki hepimiz zamanın köleleriymişiz gibi geliyor. Hayatımda çoğu kez gördüğüm üzere evet gecikmek kötü bir durum ve bazen sonuçları da ciddi olabiliyor. Fakat gecikilen bu durumların çoğunda dünyanın durmadığını, işlerin bir şekilde aksamadığını da gördüm. Peki, o zaman neye inanalım? Gecikince başka bir şeyi de yakalamış olmuyor muyuz? Örneğin ben vaktinin çoğunu evinde serbest çalışarak geçiren biri olarak gecikme kavramını diğer herkes gibi algılayamıyor olabilir miyim? Bu durumda kime göre, neye göre gecikiyoruz ve herkesin zaman algısı da farklı değil mi neticede? Bütün bu sorular beni biraz çemberin dışında olmaya itti açıkçası. Çünkü çemberin içinde kaldıkça, onun daraldığını ve benim için önemli olan şeyleri birer birer yutmaya başladığını fark ettim. Elbette bunun ekonomik zorlukları oldu başlangıçta ama bir şekilde üstesinden geliyor insan. Hayatımda değişense kesinlikle daha dingin ve huzurlu olmamdır. Sevdiklerime ve kendime daha çok vakit ayırabilmemdir. O yüzden bazen önünüze çizilen yolu izlemek yerine, yan yollara da sapmakta fayda var diyorum, yaşamdaki tek amacımız mutluluk olmadığı gibi (zira "mutluluk" pompalaması bir Yeni Çağ saçması bence) bir şeye gecikiyorsak başka bir şeyi yakalama ihtimalimiz de gayet mevcut. Kısaca, aslında "zamanımız var" ve onunla ne yapacağımıza karar verecek olan da yine bizleriz.

Kendimizi sıkıştırdığımız dakikalara baktığımızda bir işi bitirmeye çalışırken ekilen arkadaşlar, hiçbir amaca hizmet etmeyen alanlarda tüketilen ömürler veya "ben seni sonra ararım" deyip geri dönülmeyen telefonlardan başka bir şey görmüyorsak eğer, aslında yaşamın kendisine "gecikmiş" olmuyor muyuz?




PS4 OYUNCUSUNUN
MUHTEŞEM HAYATI
OYUNCULAR
İÇİN
tr.playstation.com/PS4
PS4™
"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company.
Software title ©2014 Sony Computer Entertainment Europe. Published by (insert Publisher name). Developed by (insert Developer name). All rights reserved.



# Tek Parça

**Ömer Akdağ**
omer@oyungezer.com.tr

## Parça Parça

Bu ay sizlerle bir özlü söz paylaşmak istedim. Nefret ederim aslında özlü sözlerden, atasözlerinden falan. Hiçbir şey öyle tek cümleyle açıklayabileceğiniz kadar kolay değil şu hayatta. Neredeyse her özlü sözün bir gerçeklik payı var ama onun aksini iddia eden bir özlü söz de kesin vardır ve onda da gerçeklik payı kesin vardır. Ne bileyim, "sakla samanı gelir zamanı" diyen arkadaşımız güzel söylemiş ama aksini iddia eden bir diğer atasözümüz "bas bas paraları Leyla'ya, bi' daha mı gelecez dünyaya"da da bir gerçeklik payı var bir şekilde. Gemide filminden bir alıntı yapmak gerekirse; "her şey karışık..."

Neyse ama, birkaç tane söz var yine doğruluğuna inandığım, ön plana koyduğum. Sizinle paylaşmak istediğim de çoğu özlü sözün aksine kendinizi üstün hissettirmeyen, çok dramatik ve önemli bir hayatınız varmış gibi hissettirmeyen, direkt sizi birinci plana koymayan bir şey. Aynı zamanda "evet, çok doğru söylüyor" deyip geçilip hiçbir işe yaramayan sözlerden de değil; hayatınızda, pratikte direkt olarak uygulanabilirliği olan bir şey. Henry Ford'dan gelsin:

"Eğer yeterince küçük parçalara bölerseniz hiçbir iş zor değildir."

Bu söz günlük hayatımda o kadar çok işe yarıyor ki... Yani mesela bir oyun incelemesi mi yazacağım? Yalan değil, bazen gözümde büyüyor o benim. Bütüne baktığınız zaman "yüzlerce kişinin emek verdiği bir eseri iyisiyle kötüsüyle, tarafsız bir şekilde analiz etmek ve konu hakkındaki fikirlerimi akıcı bir şekilde 1-2 sayfalık alana dökmek"… E yuh! Nasıl yapacağım yaw ben bunu!?

> "GÜZEL SÖZLERİ ÇERÇEVELEYİP ASMAKTAN DAHA KULLANIŞLI HALE GETİRMENİN BİR YOLU OLMALI"

İşte böyle baskı altında hissedince önümdeki ilk ve en küçük parçanın ne olduğunu düşünüyorum. Nedir ilk ve en küçük parça? Masaüstünde yeni bir Word belgesi oluşturmak. E gayet kolay. Sonra? Çift tıklayıp belgeyi açmak. Bu da kolay. Sonra? Bir kelime yazmak. Az çok alakalı herhangi bir kelime olur. Sonra? Yanına bir kelime daha eklemek. Sonra? Bunları bir cümleye dönüştürmek. Çok şükür daktiloda yazmıyoruz, beğenmezsem sonradan silerim, yaz gitsin o yüzden. Sonra? Bu cümlenin yanına onun anlattığını takip eden, destekleyen bir cümle daha yazmak. Böyle böyle çıkıyor işte bir şeyler.



Başka bir örnek vereyim; gitar çalmayı öğrenmek mesela. "Gitarla istediğim şarkıyı çalabilmek" fazla geniş bir hedef. İstediği şarkıyı kısa sürede çalamayacağınızı anlayınca hayal kırıklığına uğrayıp aleti bir kenara bırakmanız hayli olası (böyle zamanlarda 'ay yeteneğim yok benim bilmemne' deyip gitarı bırakan çok gördüm, boşa konuşmuyorum). Daha iyi olmak için önünüzdeki ilk başarmanız gereken parça ne? Gitarı elinize almak. Ama bir saniye, gitarı elinize almak karşıdan göründüğünden daha sıkıntılı bir süreç olabilir. Birkaç kez uğraşıp istediğiniz şeyi çalamamış olabilirsiniz mesela, eliniz gitara gitmez (çok yaşadım bunu ben). O gitarı elinize alma sürecini de parçalara bölelim o halde. İlk önce ayağa kalkacaksınız, sonra gitara doğru bir adım atacaksınız, sonra bir adım daha atacaksınız, sonra elinizi uzatacaksınız, sonra gitarı kavrayacaksınız, sonra gitarı kaldıracaksınız... Kulağa saçma geldiğini biliyorum ama hele bir bakın şu adımlara, hepsi de aşırı aşırı kolay adımlar değil mi? İşte bu şekilde parçalara ayırarak gitarı elinize almayı başardınız. Sonra? Sonra mesela ilk adım sol elinizin yüzük parmağını sol notasına basmak ve sağ elinizle ilgili teli ittirmek olabilir. Zor mu? Okuması bile tuhaf gelen basit bir şey değil mi? İşte o çalmak istediğiniz şarkıyı çalmak aslında bu anlamsız derecede basit adımların bir araya gelmesinden oluşuyor.

Ford'un bu sözünün önemli bir yönü daha var. Bir açıdan bakarsanız olumsuz, bir açıdan bakarsanız olumlu bir yön. Olumsuz açıdan bakarsanız bu küçük parçaların neler olduğunu analiz etmek, yani "şu an genel ulaşmaya çalıştığım hedefin neresindeyim ve önümdeki en küçük parça nedir?" sorusunun yanıtını verebilmek her zaman o kadar da kolay olmayabiliyor. Ama işin olumlu tarafı, bu sözü hayatınızdaki irili ufaklı amaçlara sürekli uygulamaya başladığınız zaman tam olarak o soruya yanıt verebilmenizi sağlayan analiz yeteneğiniz gelişiyor.

Sinan abinin Malcolm Gladwell'den alıntı yaparak yazdığı çok güzel bir yazı vardı. Genel olarak söylediği "Eğer bir şey üzerinde 10.000 saat çalışırsanız o konuda dünyanın en başarılı insanlarından biri olursunuz" idi. Aklıma geldi öyle. Sanki bu yaklaşımı Ford'un sözüyle birleştirirseniz ortaya enteresan sonuçlar çıkabilir.

**1000 KİŞİYE 400 RP**

# LEAGUE OF LEGENDS SEVGİNİ GÖSTER




## League Of Legends tutkunlarına özel kullanıma hazır ininal kartlar karşınızda!

Oyungezer dergisiyle birlikte çıkan League Of Legends kartları kişiselleştiren ve para yükleyen ilk **1000 kişiye 400 RP** hediye edilecektir. League Of Legends kartın kullanımı çok basittir. Kartı kişiselleştirin, içine para yükleyin ve istediğiniz yerde kullanın. Kart kişiselleştirme ve kullanımı ile ilgili detaylı bilgi için dergi ile birlikte çıkan "ininal kart nedir?" broşürüne bakabilirsiniz.






ininal

17-20 Aralık'ta yapılacak GameX Fuarında ininal standını ziyaret ederek sizin için ayırdığımız sınırlı sayıdaki kartları toplayarak koleksiyonunuzu oluşturun, League Of Legends sevginizi tüm sihirdarlara gösterin!



# Bi' Çay İçelim

Enis Kirazoğlu
enis@oyungezer.com.tr

## İnceli-YORUM

Merhaba. Yine ben. Bu ay kültür sanat köşemizde yine sizler için bir dizi, bir oyun ve bir de film inceli-yorum. Beğenmeyen gidebilir. Güle güle.

***

***Bu ayın ilk oyunu Witcher 3: Wild Hunt***

Çok konuşup az iş yapmalı oyunları seviyorsanız buna bakabilirsiniz. Niye öyle oyunları sevdiğiniz konusunaysa hiç girmiyorum.

Başkarakterimizden tutun da tek sahnede görünenlere kadar oyunda yer alan herkesin pislik olduğu bir yapım bu. Karısını döven mi dersin, kızını satan mı, hepsi bu oyunda. Hayır, insanların pislik olduğu yetmiyormuş gibi adım başı da yaratık çıkıyor. Para verseler yaşanmaz. Ayrıca o Geralt'ı bizim mahallede görsem adam toplayıp dövdürürdüm. Namus düşmanı şerefsiz... Milletin bacısına, kızına neyi var neyi yok yazıyor kendisi.

Kızıl saçlı hanfendiyle, esmer hanfendiyi ise pek bir beğendim. Fakat oyunun ikisi arasında seçim yapmak zorunda bırakması çok hoşuma gitmedi. Ayrıca beyaz saçlı kızımızı da çok beğendim. Fakat etik değerler söz konusu olduğundan çok dillendirmek istemiyorum.

Artılar: Kadınlar güzel. Eksiler: Adam arsız, oyun çok konuşmalı, at ürkütücü.

***

***Bu ayın dizisi Fargo.***

Ne yalan söyleyeyim, ikinci sezon pek açmamıştı beni. Şimdi fena gitmiyor gerçi. Ağzını böyle eğip büken bir kabadayı var. Clint Eastwood gibi bakıyor falan. Bir de polis var, atarı gideri seviyor, genç temiz yüzlü bir çocuk. Bir de yaşlı var dizide. Korkuyor mu korkmuyor mu anlamadım. Avukat var. Walter Jr.'ın yakışıklısı var. How I Met Your Mother'daki "mother", burada yine "mother" rolünde. Ama sinir bozucu değil. Cool takılan bir siyahi abi var. İlk gördüğümde şişman sandığım, sonrasında zayıf ve fit vücuda sahip olduğu ortaya çıkan genç sarışın kız var. Hele kasapla nevrotik karısı var ki dillere destan. Bir tane de Kızılderili var manyak. Öff! Oğlum ne kadar çok karakter var be, nasıl anlatayım ben bu diziyi?!

Artılar: Deli Yürek ve Kurtlar Vadisi tadı var. Eksiler: Anlatması zor bir dizi, çok karakter var ama adam gibi adam yok!

***

> "HAYIR SİNEMAYA YARDIM ETTİK DE NE OLDU? TUTTU MU ELİMİZDEN; BİR TUR ATTIRDI MI, YEMİMİZE SUYUMUZA BAKTI MI BUGÜNE KADAR?"

***Bu ayın filmi Ali Baba ve 7 Cüceler.***

Sinemaya uzun zamandır gitmiyordum. Türk sinemasına katkı olsun diye gidelim dedik. Severim de CMYLMZ filmlerini, aradım bir 10 kişiyi gidelim diye. Ulan kimse gelmiyor. N'oluyor oğlum, niye gelmiyorsunuz diye sormaya başlayınca döküldü bunlar hemen. "Abi film kötüymüş... ekşide öyle yazıyor." "Ekşi ne lan" dedim. Anlattılar. Olur mu öyle şey be desem de gelmedi kendileri. Ben yine de inanmadım bunlara. Sonuçta CMYLMZ var. Cüceler var. Ali Baba var. Komiktir yani. Değilmiş.

Filmden çıktıktan sonra hep bir ağızdan "Türk sinemasına katkıda bulunduk en azından" diye bağırıyorduk. Başlayacağım Türk sinemasına da...

Artılar: CMYLMZ Eksiler: Torrent'i yok.

***



***Bu ayın son oyunu Fallout 4.***

Yok efenim neymiş, konuşma seçenekleri çok sıradanlaşmış, karakterimiz cümle kurmuyormuş, falanmış da filanmış. Efendim adamlar şahane konuşma sistemi yapmışlar. Oh be! Ne öyle uzun uzun konuşmalar falan. En güzeli böyle. Tek yaptığımız onaylayıp durmak.

Fakat aksiyon olayını biraz abartmışlar. Ortamlar çok karışık. Bakın en son Brotherhood ve Railroad ajanları Synth'lere, Synth'ler bunlara, Raider'larsa herkese dalarken kenarda oturup çay içiyordum. Ya arkadaş başlayacağım açık dünyanıza da size de! Oyun oynayamıyoruz bu terbiyesizlerin devamlı birbirine dalması yüzünden!

Bir de keşke oyunda koşma olsaymış. Her yere yürüyerek gitmek çok sinir bozucu... Efendim... Ben overweight'miyim? O ne demek be... Aa, envanterimde bina taşıyormuşum... Pardon.

Oyun da fena değil ya şimdi. Eğer gençliğinizde muhtar olma hayalleri taşıdıysanız tam bir köy kurma simülasyonu oyun. Şu anda 8 köyüm var. Tam bir toprak ağası oldum. Hatta zevkine gidiyorum adamlarımın yanına "Kovmirem ulen seni! Kov-mi-reeem!!!" diye bağırıyorum. Ehehehe. Şener Şen.

Artılar: Ağalık sistemi. Eksiler: Overweight "fazla kilolu" demekmiş. Aşk olsun Fallout 4. Devamlı bana hakaret edip durmuşsun. Yaza kadar verecektim ben bu kiloları...



# Gaz ve Toz Bulutu

**Sarp Kürkcü**

sarp@oyungezer.com.tr

## Onun Adı "Boş" Zaman

En favori cümlelerden birisidir "abi hiç zamanım yok yaa". Birkaç ay öncesine kadar ben de çok sarf ederdim hatta. Hayattan işi, trafiği, evin temizliğini, çamaşırı, ütüyü (son üçünü başkasına yaptıracak kadar varlıklıysanız ne mutlu size) falan çıkardığınızda gerçekten kalan zaman da az. Ha tabii, bu lafı insanlarla görüşmek istemeyen ama bunu onların yüzüne söyleyemeyecek kadar korkak olanlar da kullanıyor. Ararsınız, "ay çok meşgulüm iş birikti" derler. Mesaj atarsınız "imkansız cnm ya, söz ben arıycam snii" derler. Demeseler ne güzel olur aslında, böyle yok olsalar karanlığın içinde…

> "ZAMANIN ADI "BOŞ" DEĞİL, ASLINDA "KİŞİSEL" OLMALI. ÇÜNKÜ BOŞ ŞEYİ KİM DEĞERLİ BULMUŞ Kİ BU ZAMANA KADAR?"

Ama bir süreden sonra sözde kibarlıktan (ki bence insan oyalamadır bu ve kibarlığın tam tersidir) söylenen "zamanım yok" cümlesi kabul edilen bir olguya dönüşür. Ben bunu kırdım, biraz çaba harcayıp totoyu kaldırmak gerekiyor tabii. Ekim ayında imkân bulduğum her hafta sonu Eskişehir'e gittim. Bir yelek diktirdim kendime, çünkü İstanbul'da sorup soruşturmama rağmen düzgün bir terzisi olan tek bir insan tanımıyormuşum. Yahu eline para geçen insanlar (özellikle erkekler) Amerika'nın orta sınıf ve altına hizmet eden Zara, H&M, Marks & Spencer, Mango gibi mağazalardan mal almak yerine neden kendi terzilerini bulmazlar ki! Herhalde paranın kültür birikimiyle eşleşmediği ülkemizin bir kanıtı olsa gerek bu, neyse (satılan iyi kesim, tam yakalı bir yelekten çok daha ucuza geldi bu arada, pahalı da değildir terzi işi eğer işinizi bilirseniz).

Bu arada güzel iki FRP oyunu da oynadım. Birinde arkadaşım rica etti, NPC oynadım (daha imtiyazlı ama net bir işlevi olan, dışına çıkamayan karakter). Diğerinde ise yıllar içinde hatalarını yamayıp düzelttiğim bir Star Wars oyunumu oynattım. İki hafta sonum da çok güzeldi, nasıl özlemişim anlatamam.

Anladığım kadarıyla, ağlaşmayı sevsek de zaman değerlendirmeyi bilmeyen insanlarız. Forumlarda "Elladan" adıyla bildiğiniz, PR departmanının tatlı insanı Deniz'le konuştuk bu konuyu. "Ama abi, benim de zamanım yok" diye girdi hemen. "Ya Deniz" dedim, "sabahtan akşama sosyal medyadasın. Komiklisiyle, ciddisiyle içeriklerden geçilmiyor sayfan. Senin kadar aktifini az tanıdım" dedim. Güldü. "Galiba öyle abi" dedi o da.

Etrafta güzel sözler okuyup "evet be, çok doğru bunlar" demeyi biliyoruz ama paranın değil de zamanın aslında değerli olduğunu hayatımıza uygulamıyoruz. Çünkü para kazanırken bile harcadığımız şey zaman, hakkını vermeli ve her anı değerli kılabilmeliyiz aslında.

### PEKİ SEN NE YAPIYORSUN?

Böyle konuşuyorum da, ben de işin uzmanı değilim. Dedim ya, son birkaç aydır toparlamaya çalışıyorum kendimi. Bir dolu gereksiz dizi takip edeceğime bu konuda kısıntıya gittim, yarıda bıraktım birçoğunu. Animeler, mangalar, zaten aram yoktu çok ve eksikliğini hissetmiyorum. Kitap okuyorum kendi başıma oturup, çok huzurlu geliyor. Diğer taraftan el işine, bir şeyler kesip biçmeye, kalıp alıp reçineden ürün dökmeye başladım yine. Eskiden çaldığım gibi piyano çalmaya tekrar dönmek istiyorum, orgumla hafif pratiklere başladım. Sıfırdan gitar ve keman öğrenmeye çalışıyorum (ama kemanın sesi komşularım tarafından pek mutlulukla karşılanmıyor ne yazık ki).

Arada kaçıyor tabii bir şeyler. Bir ara kendimi Rusya / Türkiye ilişkilerini tartışırken buldum ofiste. Hepi topu beş haber/makale okumuşum, ne anlarım ben bundan? Ofisin diğer insanları da farksız, ama 40 dakikamızı harcayıverdik. Sanat yönetmenimiz Gizem kenardan bakıyor, "kurtarmasınız olmaz mı dünyayı?" diyor. Duyarsız kalmak değil önerdiğim, sadece bir şeyleri biliyor sanmak ve gerçekten bilmek arasında çok fark var. Bilgiye kolay ulaşıyoruz diye ilkini yapmayı çok seviyoruz. Vakti de bunu destekleyecek şeylere çok harcıyoruz, sosyal medya sağ olsun.

O değil de, bir ara yeni bir Star Wars oyunu yazsam, Eskişehir'e gidip oynatsam. Gülsek, eğlensek...





ETKİNLİK
Kristal Piksel 2015







# KRİSTAL PİKSEL 2015

## ÖDÜLÜ OLMAYAN SEKTÖR MÜ OLURMUŞ!

Bir şeyi başka bir şeye benzetmeden edemiyoruz bazen. *"Diyarbakır, doğunun Paris'i"* ağzımıza nasıl takıldıysa konu Kristal Piksel olduğunda yine kendimizi tutamıyor ve *"oyunların Oscar'ı"* diyoruz. Tamam tamam, BAFTA'ya haksızlık etmemek lazım. Ne de olsa biz video oyunlarına ödül vermeden önce de vardı BAFTA. Ama 2012 yılında ilki yapılan, bu sene de ilk kez Ankara'dan İstanbul'a taşınmış olan **Kristal Piksel Video Oyun Ödülleri**, bizim için bir inci niteliğinde.

Türkiye'nin oyun piyasası, son birkaç yılda dikkat çeker ölçüde değişti, e bu da 20 Aralık'ta gerçekleştirilen Kristal Piksel'in çehresine yansıdı. Türkiye İhracatçılar Meclisi Genel Sekreter Yardımcısı İhsan Yalçın işin özellikle ekonomik boyutunu tartıştı Kristal Piksel'de. Türkiye'nin en büyük ihracat kalemleri arasında olmasa da, video oyunlarının önemli bir yeri var ve ilerleyen zamanlarda kendi başına bir ihracatçılar meclisi

sahibi olması hedefleniyor. Şöyle bir istatistik var yalnız elde, yazılım sektörünün ihracatında en büyük payeyi video oyunları kaplıyor Türkiye'de. Yani dışarıya sattığımız yegâne dijital malzeme, video oyunları diyebiliriz.

Birçoklarını sıkabilecek olan istatistik kısımlarını atlayıp, biz oyuncuları ilgilendiren başlıklara geçelim en iyisi. Öncelikle küçük başlamış olsa da, kendi içinde paslaşabilecek bir boyuta gelen oyun sektörümüzü görmek mutluluk verici. Önceki senelere göre çok daha fazla başvurunun yapılmış olması, geliştirmeye dair umutları yeşertiyor. İnternet tarafında "kaç oyun var zaten, üç mü, hehe" diye yorumlara rastlamak ve başarıyı örselemeye çalışan insanları görmek beni biraz üzse de, Avrupa ve ABD'de en çok indirilenler listelerinde gördüğümüz Türkiye menşeli oyunlar günbegün artıyor. Kristal Piksel de bu oyunların farklı kalemlerini değerlendirip bunları takdir edebilmenin yolunu açıyor. Genelde söylenen şey şu aslında: Kristal Piksel bir gün öyle bir değere sahip olmalı ki, bu ödülü almış olan oyunun geliştiricileri haklı bir gurur sahibi olmalı. Şimdilik bu kadar etkileyici olmadığının farkında herkes ama bir yerden başlanmalı, öyle değil mi?

### "D" Yİ AT, "T" GELSİN

Gelelim Kristal Piksel'in içerisindeki önemli açıklamalara. Türkiye'de video oyun geliştiricilerini bir çatı altında toplamaya çalışan ve Gamescom'daki Türkiye ülke standı dahil birçok önemli etkinlikte parmağı olan Dijital Oyun Geliştiricileri Derneği (DOGED), ufak bir isim değişimine uğradı. Yeni ismi Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği ve kısaltması da TOGED. Etkinlikte öğrendiğim bir noktayı paylaşmam lazım tabii: Böyle bir dernek isminde "Türkiye" adını kafanıza göre koyamıyormuşsunuz. Bunun için devlet onayı lazım. Derneğin Yönetim Kurulu Başkanı Ali Erkin'in çabaları, Ekonomi ve Sanayi Bakanlıklarının desteği ve İçişleri Bakanlığı'nın da onayıyla TOGED'in bu yeni oluşumu kabul edilmiş.

Sözün özü şu; Türkiye'de oyun geliştiriciler bir şekilde dünyaya açılmak ya da bu işi tanınarak yürütmek istiyorlarsa, artık kapılarını çalabilecekleri bir yer var. Aynı şekilde yurtdışındaki başka kurumların muhatap alabileceği resmi bir köprü de oluşturulmuş durumda.

### ALMANYA'YA TATİLE GİDELİM

Başka bir gelişme ise dünyanın en büyük oyun fuarı olan Gamescom ile ilgili. Gamescom'un son birkaç senedir uyguladığı, "Partner Ülke" sistemi bulunmakta. Aralarında Kuzey ülkeleri (Nordic), Birleşik Krallık gibi isimlerin olduğu bu programda yeni hedef Orta Doğu ve Kuzey Afrika (MENA) bölgesiymiş. E bu bölgede de partner olması için bizden daha uygun bir ülke bulamamışlar.

Evet, 2016 yılında Gamescom'un partner ülkesi Türkiye. Bu büyük bir gelişme, ama doğrudan oyuncuları etkileyen bir gelişme değil. Öte yandan Türkiye'deki oyun geliştiricileri, işte onlar için mutluluk verici bir haber bu. Gerek göreceli olarak büyük firmalar, gerekse yola yeni çıkmış bağımsız geliştiricilerin kendilerini bu fuarda gösterme şansı bu sene daha da fazla. İlk kez 2015 yılında setimedia'nın kurucu ortaklarından Tuğbek Ölek'in çabaları (*Bizim eski yazarlardan, iyi adamdır yahu…aaa işten atılmışım*) ve diğer birçok paydaşın da katkılarıyla Türkiye ülke standı Gamescom'da yer almıştı. Bu sefer işin içinde önceki seneye göre daha güçlü bir destek, daha iyi bir sergileme şansı mevcut. Oyuncuya katkısı da burada oluyor zaten: Gelişmiş bir Türkiye oyun sektörü elbet ki oyuncunun damağına uygun oyunları görmemizi sağlayacaktır.

### AH ŞU VERGİLER

Eğer bu da dişinizin kovuğunu doldurmadıysa, biraz da vergilerden bahsedelim. İsim değişikliğinden sonra TOGED, kutulu oyunlar, oyun konsolları ve aksesuarlarındaki ÖTV'nin kaldırılması üstünde çalıştıklarını duyurdu. TOGED Yönetim Kurulu Başkanı Ali Erkin, "*... bu avantajın %100 oranında ekosisteme yansıdığından, ve hiçbir adımda takılıp kimse için ek marja dönüşmeyeceğinden emin olmak istiyoruz,*" diye salondakilerin içini rahatlattı. Yani ÖTV'nin oyun piyasasında yok olması ile düşmesi gereken oyun fiyatları TOGED'in takibiyle gerçekten düşecek, o fark herhangi bir kuruluşun cebine ek kâr olarak kalmayacak. Bu amaç için çalışan TOGED ekibi tabii ki hem Ekonomi, hem de Maliye Bakanlığı ile sıkı görüşme içerisinde.

Bu haberin kötü sayılabilecek kısmı ise dijital oyun satışlarında bir değişimin olmayacağı. Çünkü dijital satışlarda zaten ÖTV uygulanmıyor. Onlar aynı seviyeden devam edebilirler, ya da her şey yolunda giderse rekabet sebebiyle düşüşe geçebilirler. Ah, işte bu güzel bir gün olur dostlar.

### KÜÇÜK GELİŞMELER

İki başlık daha var aslında. Bunlardan biri oyun geliştiricilerini, diğeri ise oyuncuların ebeveynlerini ilgilendiriyor. Dünyanın en büyük video oyun geliştiricileri derneği olan International Game Developers Association (IGDA), Türkiye'de bir ofise sahip artık. TOGED, IGDA'yla bağ kurdu ama kendi özerkliğini koruyarak çalışacak. Bu da yine Türkiye'deki geliştiricilerin dünyaya açılabilmesi için altın niteliğinde.

Son olarak ebeveynlere seslenip törenin kazananlarına doğru geçiş yapmak gerekli. Avrupa'da oyunların yaş sınırlamalarını düzenleyen kurum olan Pan European Game Information (PEGI), yakın zamanda Türkiye'de de geçerli olacak. Bugüne kadar T.C. Kültür Bakanlığı'nın yürüttüğü sistem artık uluslararası standarda bağlanacak, böylelikle aileler "Benim çocuğum oyun oynadı, cani oldu!" demek yerine kutunun üstündeki yaş sınırına dikkat etmediği için ayna karşısında utanabilecek. Utanırlar mı, orasını bilemiyorum işte.

Dolu dolu bir etkinlik, doğrudan ve dolaylı olarak Türkiye oyun sektörünü ciddi anlamda etkileyen gelişmelerin bulunduğu bir Kristal Piksel geldi geçti. Çoğunluğu mobil platformda, güzel oyunlar gördük ve hak ettikleri takdiri gördüklerine inanıyoruz bizler. Gerçekten de Kristal Piksel'in bir gün Oscar kadar anlamlı olduğu günleri görmek umuduyla. Doğunun Paris'i bizde, oyunların Oscar'ını da yapmak yormaz bizi. **-Sarp**

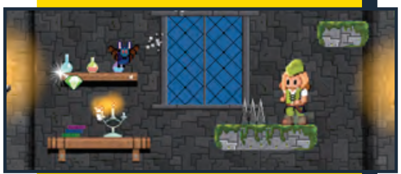
## KİM NE KAZANDI?




**MoBu**
Yılın Oyunu Ödülü
Oyun Tasarımı Ödülü
İşitsel Sanat Ödülü

**Pool Elite Tablet**
Görsel Sanat Ödülü

**Rop**
Yenilikçilik Ödülü



**Bard's Gold**
Anlatı Ödülü

**Legendary Team**
Orijinal Müzik Ödülü

**Transpo**
Jüri Özel Ödülü

**Chain of Letters**
Jüri Özel Ödülü

**Giddy Gem Crushers**
Jüri Özel Ödülü

**Alice's Adventure**
Gelecek Vaadeden Geliştirici Ödülü

**Emotional Bear Crying River**
Gelecek Vaadeden Geliştirici Ödülü

**Nusrat**
Kristal Piksel Özel Ödülü

Şehirdeki binaların dibine kadar girdiğimiz gibi uzaktan manzara da gözleyebileceğiz.





# MEGATON: RAINFALL

## SUPERMAN HALT ETMİŞ! -SARP KÜRKCÜ

Dergicilikte bir şeyler popüler olmadan önce bulup hakkında yeni bilgiler öğrenmek pek de karşılığı olmayan bir iş ne yazık ki. Çünkü yazdıklarınız Google aramalarında çıkmaz, birisi eski dergileri karıştırmazsa o oyundan hiç bahsetmemiş sayılırsınız okurun gözünde. Ama *Megaton: Rainfall*'u, İspanya'daki küçük bir şirket olan **Pentadimensional Games**'in iddialı projesini gördükten sonra altını kazmasam olmazdı. Zaten alkışlar için yapmıyoruz bu işi biz de, öyle değil mi?

Stüdyoyla iletişimi tek bir kişiyle yürüttüm aslında: **Alfonso del Cerro**. "Aslında tek kişi sayılırız" diyor kendisi, logo ya da test gibi konularda başkalarından destek alsa da stüdyonun tek ve gerçek çalışanı o diyebiliriz. *Megaton: Rainfall*'u 2012 Ocak ayında yapmaya başlamış ve projenin boyutu ve biçimini anlattığımda bu tek adamın başardıkları kafanızı bayağı karıştırabilir.

*Megaton: Rainfall*, bir süper kahraman oyunu. Ama ABD'nin değil, tüm dünyanın kahramanısınız. Dünya da öyle küçük bir yer değil, Alfonso 500 milyon km$^2$'lik bir Dünya'dan bahsediyor çünkü. "Bunu yapacak oyun motorunu geliştirmek zordu tabii" diyor bana yolladığı mailde, "ama bunu yapmayı başarınca neden dünya ile sınırlı kalayım ki diye düşündüm."

İzninizle, düzeltiyorum: *Megaton Rainfall*'da Samanyolu Galaksisi'nin kahramanısınız. Yeterli güce ulaştığınızda atmosfer dışına çıkabilecek, çoğunlukla hayatın olmadığı bu galakside aynı Dünya'da yapabileceğiniz gibi süpersonik hızlarda uçabileceksiniz. "Çoğunlukla" hayat olmayan dedim, çünkü ne yaparsam yapayım Alfonso'dan başka bir bilgi alamadım. "Spoiler olur, zorlama lütfen" diyor, ben de kırmıyorum onu.

Özellikle hızı ve serbestliğiyle oyuncuyu etkisi altına alan bir oyun *Megaton: Rainfall*. Hemen ardından etrafı yakıp yıkma kapasitesi geliyor. Oyunda, çok güçlü bir karakteri yönetiyorsunuz. Bunun sonucunda da düşmanınızı ıskaladığınız her an arkada bir bina yerle bir oluyor. Procedural (yordamsal) olarak yaratılan oyun alanı, tabii ki gerçek şehirleri sunmayacak bize ama tüm dünyada uçabildiğiniz düşünülürse zaten tek tek şehirleri bir kişinin hazırlamasını bekleyemez kimse. Başta demiştim ya, Alfonso'nun projeyi tek başına geliştiriyor olması bile inanılmaz. Buna binaları yıktığınızda içlerinde insanları ve mobilyaları, kısaca yaşamı görebildiğinizi de söyleyeyim ki ölçeğin büyüklüğünü tahayyül edin.

Neye karşı dövüşüyoruz peki? "Birkaç düzine farklı düşman olacak karşınızda" diye açıklıyor Alfonso, aslen bu düşmanlar da Dünya'yı istila etmeye çalışan uzaylılar. Galaksi "çoğunlukla" hayat olmayan bir yer olsa da, belli ki birileri gelip bizim kapımızı çalıyor. "Spoiler" olabilecek kısım ise oyunun bir yerinde bizim onları işgale gitmemiz olabilir... Alfonso bu konuda da sessiz. Doğru tellere mi basıyorum acaba diye düşünüyorum.

Karşılaşacağımız düşmanların hepsi farklı özelliklere ve mekaniklere sahip olacakmış. Biz, karakter olarak ölmüyoruz bu arada. Ama içinde savaştığımız şehrin bir hayat barı var. O bar biterse önceki kayıttan tekrar başlayacağız. Çünkü unutmayın, biz bir kahramanız nihayetinde.

Oyunun çıkış tarihini ve platformunu sorduğumda Alfonso önceliği PS4'e verdiğini söylüyor. "Oyunu 2016'da çıkarmayı düşünüyorum, ilk hedefim de PlayStation VR." Bunun ardından kısa sürede PC'ye ve sanal gerçeklik odaklı olmadan PS4'e çıkacakmış. PC'de gözleri parlayanlar ise iyi haberi henüz vermiyor: Oyunun VR destekli sürümünün diğer platformlardaki durumu şimdilik muallaktaymış.

Tek bir kişinin elindeki imkânlarla neler geliştirebildiğini, nasıl kapılar açabildiğini gösteren müthiş bir proje *Megaton: Rainfall*. Küçükken Christopher Reeve'in oynadığı Superman'leri izleyerek hayalinin süper kahraman oyununu yapmaya başlayan Alfonso'nun hikâyesi, umuyorum ki bir kahramana yakışır şekilde ilerler ve mutlu sonla biter.

**Tür:** FPS / Aksiyon **Yapım:** Pentadimensional Games **Dağıtım:** SCE **Platform:** PS4, PC **Çıkış Tarihi:** 2016 ikinci çeyrek



# ACTIVISION 6 MİLYAR DOLARA ACIMADI



## ZENGİNİN PARASI BİR ZÜĞÜRDÜN DAHA ÇENESİNİ YORUYOR -SARP KÜRKCÜ

Elinizde çok para olsa ne yaparsınız? Harcamakta zorlanacağınız bir miktardan bahsediyorum. Gerçi öyle bir miktar var mıdır sizin gözünüzde? Bir arkadaşımın sözü vardı, "Gerçekten para harcamak istesem NASA'nın görevden alınan araçlarını tek tek satın alırım" demişti. Elbet alınacak bir şeyler bulunur bu hayatta, o nedenle altı milyar dolar para bile aslında "harcanamayacak" değildir.

Ama bu kadar para nereye harcanır? Mesela **Activision**, 6 milyonu *Candy Crush* serisinin geliştiricisi **King**'i almak için kullandı kasım ayında. Ben biraz yuvarladım gerçi, tam değer 5.9 milyar Amerikan Doları. 0.1 milyar dolar benim komisyonum, o aramızda kalsın.

Bir mobil stüdyoya harcanan milyar dolarlar başta komik gelebilir ama King aslında varolan en güçlü mobil markalardan bazılarına sahip. Bunların başında *Candy Crush* geldiği gibi *Bubble Witch*, *Farm Heroes* gibi benzer isimlere de sahipler. *Candy Crush*'ın tek başına 2014'te 1.33 milyar kâr getirdiği düşünülürse (dönen ciro değil, kâr) kendini hızlıca amorti edebilecek bir firmadan bahsediyoruz. İstanbul'da alınan evler onyıllarda amorti ediyor bu arada, hatırlatırım.

Bir diğer konu da şu, bu alımla birlikte Activision piyasadaki (mobil ve sabit) en büyük isimlere sahip firma olma yolunda güçlü bir adım attı. Kendi basın bültenleri de bu yöndeydi, *Call of Duty*'den *World of Warcraft*'a, şimdi de *Candy Crush Saga*'ya sahip olarak her bölgede ağı geliştirmiş durumdalar.

### NE KADAR EDERDİ?

Önemli bir soru var, bizi baştaki geveleme döndüren: King firması 5.9 milyar dolar eder mi? Bu konuda oyun dünyasının analistleri kafa patlatsalar da bu sorunun kesin bir evet ya da hayır cevabı yok. Ama 2014'teki yükselişine rağmen 2015'in ilk çeyreğinde sabit bir kâr marjına sahip olan King, bu kadar etmiyor gibi. DFC Intelligence'tan David Cole, Macquarie Research'ten Ben Schachter ve saymamın konuya alaka katmayacağı daha birçok isim ederin 6 milyar dolar olmadığı görüşünde. Çünkü zaten Activision, King'in hisselerini ederinin %27 fazlasına satın almış durumda. King'in oyun portföyü ile Activision'un markaları arasında dağlar kadar fark olduğu da ortada, o nedenle bu alımın sektördeki varlığı kapatmak için net bir adım olduğu da aşikâr.

Tabii mobil oyun piyasasının yaklaşık 36 milyar dolarlık bir cirosu olduğunu ve bunun sürekli arttığını da hatırlatmak isterim. Ortada büyük bir meblağ döndü yani, biz de uzaktan bakıp "Bu parayla ne alınır?" sorusuna geri döndük. İşte uygun kıyaslar, karşınızda:




**ÜÇ ADET OCULUS**
Facebook, Oculus'u üç kere satın alabilirdi. 2014'ün ortalarında Facebook, sıkı bir hamleyle Oculus'u yaklaşık 2 milyar dolara satın almıştı. İlk tepkiler "VR'da sosyal medya" odaklı ve olumsuz olsa da, Facebook içişlere görünür bir müdahalede bulunmadı. Oculus Rift, umuyoruz ki 2016'nın ilk çeyreğinde çıkacak artık.

**İKİ ADET MOJANG, BİRAZ DA ATIŞTIRMALIK**
Yine 2014'te Microsoft, Minecraft'ın ardındaki firma olan Mojang'ı 2,5 milyar dolara satın aldı. King'in alındığı parayla rahatça iki adet Mojang satın alınabiliyor, üstüne de cep harçlışı kalıyor desem yeridir.

**İSTER MARVEL, İSTER STAR WARS**
Disney, 2009 yılında 4 milyar dolara Marvel'ı almakla kalmadı, 2013 yılının sonlarında da 4 milyar dolara Lucasfilm'i satın aldı. Bu iki markanın haklarını elinde tutan Disney, en azından Marvel tarafında para basıyor. Yeni Star Wars üçlemesiyle başlayacak fırtınada da farklı bir durum olacağını sanmıyoruz.




# GIST İÇİN GERİ SAYIM BAŞLADI

## OYUNLAR, OYUNCULAR, YAPIMCILAR BULUŞUYOR

Konu oyunlar oldu mu, akla bir oda ve bir bilgisayar geliyor hemen, ama sınırları biraz daha genişletmek; oyun kavramını o ekrandan, o ekranın durduğu odadan çıkarmak oyunlara da oyuncuya da çok şey katıyor. Oyunun hayata, hayatın oyunlara dokunmaya başlaması, her ikisinin de daha dolu, daha anlamlı hale gelmesini sağlıyor çünkü. O nedenle artık oyun fuarlarından da beklentimiz "geniş bir odadaki çok sayıdaki ekran"dan daha fazlası. Hele ki Türkiye'nin oyun fuarları söz konusu olduğunda, kapsamın iyice daralıp free to play'lere indirgenmesi kalbimizi kırıyor. Daha önemlisi, bu tür etkinlikler Türkiye'nin ihtiyacı olan fuar beklentisiyle örtüşmüyor.

Ama bu beklentiyi karşılamaya hazırlanan bir etkinlik var şimdi ufukta: Gaming İstanbul (GIST).

GL Events'in düzenlediği GIST, İstanbul Kongre Merkezi'nde 4-7 Şubat 2016 tarihleri arasında kapılarını oyunculara açacak. Ama sadece video oyunlarını sevenlere değil, "oyun"un her türlü meraklısına hitap edecek GIST. Bilgisayarda sabahlayarak oyun oynayandan akşamları tarlasını sulayana kadar herkes için bir içerik olacak fuarda. Tabii çocuklu aileler çocuklarını oyun alanına bırakabilecek, isterlerse orada onlarla oyun oynayabilecekler. İsteyenler konsollardan ve bilgisayarlarda yürütülecek turnuvalara katılabilecek, kalkıp bacaklarını açmak isteyenler Av Oyunu'nu da deneyebilecek. Diyorum ya; biraz panayır havası, biraz da ciddi oyun fuarının kokusu geliyor GIST'ten.

Eski oyunları sevenler için Nostalji Oyun Alanı, oyuncuların alışverişi için düzenlenen Alışveriş Alanı, cosplay sevenleri kendisine çekecek ve işini bilen bir jüriye sahip Cosplay yarışması, GIST'e o panayır havasını sunan sıcak ve samimi kısımlar.

İş ciddiye bindiğinde de elindekileri göstermekten çekinmiyor Gaming İstanbul. Sürekli görüp özendiğimiz Game Developers Conference (GDC) havasını yakalayacağını düşündüğümüz bir geliştirici konferansı düzenleniyor GIST bünyesinde. Ninja Theory, Trion Worlds gibi farklı iş modelleri deneyen ve bunlarda başarılı olan firmalardan konuşmacılar bilgilerini Türkiye'deki meraklılarla paylaşacak. Bu senenin iki adet konu başlığı var, "Oyunlarda Konsept Tasarımı ve Sanat Yönetimi" ile "Sanal Gerçeklik". Bu iki konunun etraflıca inceleneceği konferans dizisi de 3 Şubat 2016 günü Bahçeşehir Üniversitesi Beşiktaş kampüsünde gerçekleşecek.

Tüm bu etkinlikleri 5 Şubat akşamı gerçekleşecek Karnaval DJ Parti ve 6 Şubat akşamındaki Bedük konseri ile birleştirdiğinizde, herhalde dolu dolu bir programla karşı karşıya olduğunuzu görmüşsünüzdür.

GIST, Türkiye'de ciddi bir oyuncu fuarının denemesini yapacak. GL Events bu konuda deneyimli olduğu kadar uluslararası örnekleri de iyi incelemiş durumda. Mesela resmi uygulaması daha başlamadığı halde Avrupa'da oyunların yaş kriterlerini belirleyen kurum PEGI'nın sistemi GIST'te uygulanacak. Yani GL Events yetkilileri, oyuncuların kendi yaş aralıklarına uygun içerikleri görebilmesine dikkat ediyor. Aynı şekilde gelecek ay daha da etraflıca bahsedeceğimiz sağlam bir de uluslararası fuar katılımcısı firma yelpazesi söz konusu. Sadece Türkiye'de bulunan ve yayıncılığının yapıldığı oyunlardan fazlasını göreceğiz yani. Biletler Biletix'te satışta, bu linkten ulaşıp kendinize uygun bir bilet seçebilirsiniz: ***tinyurl.com/ogz98-gist***

No.70, Gamebootcamp süresince iyice cilalanıp karşımıza çıkacak 9 oyundan biri.






# GAMEBOOTCAMP

## PROJEYE BAŞLADINIZ, PEKİ YA DESTEK VE KRİTİK? -SARP KÜRKCÜ

Türkiye'de oyun geliştirmenin zorlukları düşünüldüğünde, işi bilen insanların eksikliği hep dillendirilen bir sorun. İrili ufaklı oyun geliştiricilerinin bundan dem vurması gibi, aslında işe yeni başlayan hevesli insanların da yaptıkları üzerinden fikir alabilecekleri bilirkişiler az. Yani siz bir iş yaptığınızda, bunun doğru yolda olup olmadığını danışıp öğrenmeden nasıl yol alabilirsiniz ki?

İşte böyle bir durumda **Gamebootcamp** giriyor sahneye. Türkiye'de heyecanlı ve gelecek vadeden geliştiricileri işler ve sürdürülebilir birer stüdyo haline getirmeyi amaçlayan yatırımcılar ve bu amaçla ilerleyen kuluçka merkezine benzer bir etkinlik var karşımızda. Yapılan başvurulardan seçilen oyunlar, oyunların geliştiricileri ve video oyun sektöründe söz sahibi insanların bir araya toplanıp oyunları değerlendirdiği bir gün. Kış dönemi için de 100'ün üzerinde oyun başvurusu yapıldı, Gamebootcamp ekibi de aralarından 20 kadar oyunu seçip etkinliği 7 Kasım'da Startershub ofisinde gerçekleştirdi.

Şunu belirtmek lazım yalnız: Türkiye'de mobil geliştiricilerin yükselişi olduğu kadar Gamebootcamp'te yer alan ve sabit platformlarda (PC ve konsol) bulunması planlanan projeler de vardı. Bir kuluçka programına benzetsek de, kaliteleri ziyadesiyle yüksek bu projelerin hakkını vermemek olmaz. Her türlü görseli ya da bilgiyi burada paylaşamıyoruz, çünkü aralarında gizlilik sözleşmesine tabi olanlar da var. Ama aralarından iki tanesi, hem 1 Aralık'ta başlayan bu kampın parçası olmaya hak kazandılar, hem de bizlerin kalbini bir kez daha kazandılar: *No. 70* ve *Voidrunner*.

*No. 70*, Old Moustache ekibinin üstünde çalıştığı bir korku oyunu. Bir elin parmaklarını geçmeyen ekip boyutuyla dikkat çeken Old Moustache, birinci kişi kamerasını ve Unreal Engine'in gücünü kullanarak bizleri korkutmaya hazırlanıyor. Kendileriyle yaptığımız bir röportaj bulunmakta Oyungezer Online sayfalarında. Göz atmanızı öneririm: *tinyurl.com/ogz98-no70*

*Voidrunner* ise bambaşka bir taraftan, bilimkurgudan yaklaşıyor bilgisayarlarımıza. Yine Unreal Engine ile hazırlanan bu oyun ilk olarak üç boyutlu bir shoot 'em up havasındayken geçtiğimiz aylarda biçim değiştirdi. Artık MOBA olarak geliştirilen *Voidrunner*, bir yandan da sanal gerçeklik desteğine odaklanıyor. Yine *Voidrunner* ekibiyle de yapmış olduğumuz bir röportaj var, ona da ulaşmanız için gerekli link: *tinyurl.com/ogz98-voidrunner*

Tabii toplamda seçilen dokuz oyun, bu kış sezonunun projeleri. Peki Gamebootcamp bu projelere ne sunacak? Bir yandan üç aylık yoğun bir kamp ortamı var. Ayrıca akademisyenlerden deneyimli oyun geliştiricilere, bu projelere danışmanlık yapacak olan isimler ekiplere olabildiğince destek olacaklar. Zaten işin bütçesi, ofis alanı gibi imkânlardan çok en büyük katkıyı bu sağlayacaktır. Çünkü bilginin ve deneyimin paylaşılması konusu, Türkiye'de sadece oyun sektöründe değil de gelişimin olduğu tüm sektörlerde bir sıkıntı. Gamebootcamp'in bu konuda başarılı bir sonuç göstermesi, hepimizin dileği.



Kimi oyunlar oynanabilir prototip halleriyle, kimileri ise tasarımın daha temel aşamalarında gösterildi katılımcılara.

**SON DAKiKA!** EA'den de Assassin's Creed serileri gibi açık dünya bir aksiyon oyunu gelecekmiş.



4-7 ŞUBAT 2016
OYUNCULAR VE KITALAR BULUŞUYOR
HERKES İÇİN DİJİTAL EĞLENCE VE OYUN FUARI
GIST GELİŞTİRİCİ KONFERANSI
SANAL GERÇEKLİK SEMİNERİ
3 ŞUBAT BAHÇEŞEHİR ÜNİ. B KONFERANS SALONU
GIST GELİŞTİRİCİ KONFERANSI
KONSEPT TASARIMI ve SANAT YÖNETİMİ SEMİNERİ
3 ŞUBAT BAHÇEŞEHİR ÜNİ. FAZIL SAY SAHNESİ
NOSTALJİ ALANI
INDIE GAME ALANI
COSPLAY YARIŞMASI
OYUN KARİYERİ
YATIRIMCI FORUMU 4 ŞUBAT
DOGED GELİŞTİRİCİ SEMİNERİ 5-6 ŞUBAT
AV OYUNU
TURNUVA ARENASI
ÇOCUK PARKI
EĞLENCE ALANI
KARNAVAL DJ PARTİ
ALIŞVERİŞ ALANI
biletix
ticketmaster Türkiye
Bedük Konseri
www.pusulareklamevi.com.tr
COSPLAY JÜRİ
KALDOREI
LEON CHIRO
JANNET VINOGRADORA
ELENASAMKO
ICC Istanbul Congress Center
GL events EX
GL events FUARCILIK A.Ş.
/GamingIstanbul
GamingIstanbul
/gamingistanbul
YouTube /GamingIstanbul
GIST GAMING ISTANBUL 2016



# LEAGUE OF LEGENDS BERLİN FİNALLERİ

## LEAGUE OF LEGENDS VE E-SPOR'UN GELDİĞİ NOKTA -DENİZ KIRCA

Başlığın klişeliğine takılmayın arkadaşlar, "gelinen" nokta geride kaldı bile. Beşinci sezon finali için geldiğimiz Berlin'de iki ünlü takımın maçını izleyeceğimi ve sahne şovu göreceğimi düşünmüştüm. Muhtemelen yanımda Sarp Kürkçü gibi, insanın rahatını kaçırıp derin düşüncelere yelken açmasına neden olan birisi olmamasıyla alakalı olabilirdi (*Birlikte fuardayken öyle demiyordun ama. Ühü –Sarp*). Berlin'de ilk gün, katıldığımız basın toplantısında Dünya'nın dört bir yanından maçı takip etmeye gelen 200'den fazla "basın mensubunu" görünce titreyip kendime geldim.

League of Legends Sezon 5 finali ile ilgili verilen oryantasyonda, sanki bu kültürle ilk defa tanışıyormuşuzcasına Riot Games ekibinin verdiği bilgileri ve yakın iletişimi görünce kendimi Şampiyonlar Ligi ya da Euroleague finaline gelmişim gibi hissettim. Basın toplantısı, Mercedes Benz Arena'nın içinde maç sonrasında açıklamaların yapıldığı salonda yapılıyordu. Otele kayıt yaptırmadan etkinliğe katılamıyordunuz ve katılan her basın için geldiği ülkenin sorumlusu bir kişi bizzat bütün basının ihtiyacı olabilecek her şeyle ilgilenmesi için görevlendirilmişti (Sayın Tolgay Karabulut, sana buradan sevgilerimi yolluyorum). Sonrasında oturma düzeninde Korece, İngilizce, Almanca, Portekizce ve Çin'in sanırım iki farklı diyalektinde simultane çeviri ile olanı biteni kulaklıklardan da takip edebiliyordunuz. İşte bu gibi detaylar daha ilk toplantıda fark edilebiliyordu, benim de şirazem ziyadesiyle şaştı.

Kore tayfasındaki mağrurluk ve Çin medyasındaki magazin aşkı, Brezilya medyasının "Bizim de bunlardan aşağı kalır yanımız yok kardeşim" edasındaki tavırları ilk toplantıda dikkatimi çekmişti. Biz de Türkiye ekibi olarak kendimize yakışır şekilde davrandık. Faker'ı kolundan tuttup ve üçlü çektirmedik tabi ama her kültürün E-Spor'a olan yaklaşımını gözlemleyecek mesafede durup kendileriyle kaynaştık. Gecenin akşamında Riot Games Türkiye E-Spor Sorumlusu Bora Koçyiğit ile bir araya gelme şansımız oldu. Kendisi bize Türkiye'de e-sporun geldiği nokta ile ilgili detayları paylaşırken, o an işte "gelinen nokta"nın aslında bizim için ne ifade ettiğini çözdüğümü anladım (Hayır hayır Sarp aramadı beni, lütfen) *(Gelecek sefer gecenin ortasında aramayan ne olsun –Sarp)*.

Üç yılda profesyonel ligimiz, takımlarımız, lisanslı-maaşlı oyuncularımız ve koçlarımız oldu. League of Legends etkinliklerini İstanbul'da, futbol ve basketbol müsabakaları dışında seyirciyi çekemeyen mabedlerde deneyimler hale geldik. Ve ilginçtir bu deneyimler birçokları için artık standart, normal etkinliklermiş gibi algılanmaya başladı. Riot Games Türkiye'nin yaptığı işin büyüklüğünü, parçası olunan E-Spor kültürün en zirvesini temsil eden bir etkinlikte çok daha iyi anlıyor. Çünkü Türkiye'de ortaya koyulan vizyon ile bu finallerde karşınıza çıkan vizyon birebir örtüşüyor.

### MAÇ ÖNCESİ SON HAZIRLIKLAR VE TYRNDAMERE'İN DURUMU

Bu duygular içerisinde final maçından bir gün önceki son basın toplantısına katıldık. Toplantıda final maçını oynayacak SK Telecom 1'den koç

**SON DAKiKA!** Missouri Üniversitesi League of Legends oyuncularına burslu eğitim vereceğini açıkladı.

Kkoma, Faker ve Wolf, Koo Tigers ekibini temsilen koç NoFe, Kuro ve PraY, basının sorularını yanıtladı. Sorular "Maçı Kim Kazanır?", "Favor kim olur?", "SKT Kaybederse ne olur?" çerçevesinde farklı dillerde tekrar tekrar sorulurken benim dikkatimi çeken ise, toplantı içerisinde her iki takımın oyuncularının birbirleriyle olan yakın iletişimi oldu. Toplantı sonrası iki takım oyuncularının el ele, kol kola birçok popüler sporda göremeyeceğimiz centilmenlikte alandan ayrılışını gördüm. Şaşırdım, sevindim, heyecanlandım.

Hemen akabinde Riot Games yöneticileri, Brandon Beck, Mark Merill, Dustin Beck, Whalen Rozell sorularımızı yanıtladılar. Mark Merill, Espor'un bir ekosistem olarak değerlendirilmesi gerektiğini, sunulan hizmetin oyuncuların tercihlerine ve oyun için giriştikleri maddi manevi fedakârlıklara karşılık bir teşekkür etme niteliğinde olduğunu açıklıyordu. Whalen Rozelle, "Amerika, Asya ve Avrupa bizim için ne kadar önemliyse gelişmekte olan ülkeler de bizim için o kadar önemli" diyerek, Türkiye, Brezilya ve Rusya gibi bölgelerin bu organizasyonun nasıl önemli parçaları olduğunu vurguluyordu.

**VEE BÜYÜK FİNAL BAŞLAR**

Mercedes Benz Arena tarihinin en hareketli günlerinden birini final maçında yaşadı diyebilirim. Biletli seyirciler, etkinlik alanında Riot Games'in sunduğu eğlence alanlarında takılıyor, Cosplayer'lar alana giriş yapmadan önce meydanda hayranlarıyla fotoğraf çektiriyorlardı. Giriş yapacağımız kapıyı ararken, dışarıda Kkoma'yı gördük. Yanındaki insanlarla bir şeyler konuşuyordu. Hayranlardan birisi Kkoma'ya Easyhoon ve Faker arasındaki rotasyonu doğru bulmadığını söylüyordu. Kkoma'da kendisini dikkatle dinleyip önerilerini değerlendireceğini söylüyordu. Sonrasında elini sıkıp final maçı için başarılar diledik ve içeri girdik. Tabi bir yandan hâlâ az önceki manzaraya kafam takılmıştı. Şimdi Mourinho'nun yanına gitsem "Kanka Hazard'ı harcıyorsun resmen" desem, odunla kovalar mıydı acaba? E-Spor'daki etkileşim zannedersem futboldan biraz daha "farklı"ydı.

Turnuva alanına geçtiğimizde organizasyonun adına yarışır bir düzende tasarlanmış sahnede diğer 16.999 kişiyle birlikte yerimi aldım *(Üşenmedin, saydın dimi? –Sarp)*. Maçların teknik analizini yapıp sizi burada performanslarla ilgili boğmak istemem. Keza bu konuyla ilgili detaylı analizimi üzerinde çalıştığımız LoL Özel Sayısı'nda paylaşıyor olacağım. Ben sizlerle, PC ekranı başında tanık olamayacağınız ve bu etkinliğe artı değer katan deneyimleri paylaşmak istiyorum (Evet, Faker taklayı önümüzde attı. Hatta Bengi'nin dediğine bakılırsa kendisi de moonwalk yapacakmış ama son anda vaz geçmiş). Seyirci kesinlikle çok bilinçli maç izliyor. Her pozisyonun içindeler, iyi olan kim olursa olsun takdir ediyorlar. Salon "SKT" tezahüratından geçilmezken, iyi bir hareket gelince anında "Koo Tigers" diye değişiyor. Koo Tigers, çok sempatik bir takım ve gerçekten seyircinin kalbini kazanmayı başardı. Oyuncuların ekranlarına dikkatli bir şekilde baktığınızda neredeyse her saniye, tab'a basıp rakiplerinin eşyalarını takip ettiklerini gördük.

Takım oyununun, disiplinin ve takım arkadaşları için fedakârlık yapmaya yatkın bir yaklaşımın, bireysel yeteneğin üzerine çıktığı bir anlayışın kazandığını gördük. Geçen yılın şampiyonu Samsung Galaxy White'ın efsane kadrosunun yetenek olarak daha gerisinde bir takım olan SKT, elinde Faker gibi tek kişilik bir ordu bulunmasına rağmen bütün her şeyi takım savaşlarında çözecek yaklaşımlarıyla final maçını 3-1 kazanıp Sezon 5 Dünya Şampiyonu oldu. Gelecek yıl bize neler getirir bilinmez ancak şu gerçek ki Riot Games "Oyuncular için Unutulmaz E-Spor Deneyimi Yaratmak" misyonunu layığıyla yerine getiriyor. Ve buradan bir kere daha anlıyoruz ki ödül havuzları ve LAN partinin ötesinde çok başka bir şey E-Spor. Henüz öngöremediğimiz bir kültürün her an kendisini yenilenen ve daha ileriye taşıyan bir yaklaşımın geride bıraktığı anılar gibi...



E-spor'da kupaların boyutları büyük, ama üstündeki işlemeler alıp eve koyma isteği oluşturuyor gerçekten.

Cosplay konusunda insanları durdurmak imkânsız, zaten neden durduralım ki?





12 öğrencilik kontenjanı olan program tek değil. ABD'de birçok okul ve Riot Games'in kendisi de bulunuyor.

## BU AY OYUNLARDAN ÇOK SEKTÖRÜMÜZÜN GELİŞİMİNİ KONUŞTUK, GURURLUYUZ!







# BOMBSHELL




Uzunca tartışmaların, uzaktan çekirdek çıtlatarak izlediğimiz mahkemelerin başrolündeydi *Duke Nukem* markası. Sular ise ancak 2015'in Ağustos'unda duruldu, anladık ki *Duke Nukem Forever*'ın adıyla piyasaya çıktığı **Gearbox** markanın tek ve gerçek sahibi.

Tabii bu da bizi **3D Realms** ve **Interceptor**'ın üstünde çalıştığı *Duke Nukem: Mass Destruction* adlı oyuna getiriyor. 2014'te açıklanan bu oyun biçim değiştirdi, sadece markasını değil baş karakterinin yapısında da farklılığa gitti ve artık son düzenlemelerden geçiyor: *Bombshell*.

Bu sefer başkarakterimiz Shelly "Bombshell" Harrison. Kendisi bir bomba teknisyeni ama hayatın zorlu şartları onu paralı askerliğe yönlendirmiş. Sağ kolunu kaybettikten sonra yerine mekanik bir kol/silah melezi bağlayan Shelly, tahmin edeceğiniz üzere Dünya'mızın en karizmatik dövüşçüsü. Zaten karşısında da mekanik özellikleri bulunan, işin içine biraz da büyünün girdiği uzaylılarla savaşıyor. Duke Nukem'ı alıp kadın olarak hayal ettiğinizde karşısına çıkabilecek kişi Shelly gerçekten de. İğneleyici, hazırcevap, umarsız ve güzel görünümlü (Duke'ün kaslarına imrenmediğinizi söylemeyin bana!).

Ama Bombshell izometrik bir aksiyon oyunu. Her ne kadar Duke Nukem'ın ruhani devamı olsa da (mahkeme kararı sebebiyle aynı evrende geçmese bile düşman tasarımlarında benzerlikleri yakalamak mümkün) kendince karakter geliştirme özelliklerine sahip. Shelly'nin sağ kolu mekanik bir araç, aynı zamanda silah işlevi de görüyor. Kendi içinde bir teknoloji ağacı olan bu kolu geliştirebilecek, kendi ihtiyaçlarınıza göre güçlendirebileceksiniz. İşin kontrol şemasında ise Bombshell WASD ve farenin gücünü kullanıyor. Ben seviyorum bu kontrol şemasını yahu.

Şu ana kadar gördüğümüz videolarda zorlayıcı boss dövüşlerinin olduğu, Shelly'nn kişiliğinin ise bizden tam geçer not aldığı oyun aslında çoktan çıkmış olmalıydı. Ama uzunca bir süre tam tarih belirlenmedikten sonra oyun 2016'ya ertelendi, o nedenle incelemesi için avuçlar kaşınırken ön incelemesiyle heyecanı yükseltmek kaldı bize. Ama olsun, çıkış tarihi çok uzakta değil ve Shelly'nin tecrübe ettiğimiz özelliklerinin tüm oyuna eşit dağılıp dağılmadığını görmek için sabırsızlanıyoruz. Ufak bir de ihtimâl ekleyeyim: Oyunun öncesini anlatan bir FPS macera planlanıyor ama şu anda akıbeti belli değil. Bombshell tutarsa, ekipler de bundan cesaret alırlarsa haşin bir kadın karakterimiz daha olur oyun külliyatında. Bence iyi de olur. Hem duyduğuma göre Shelly de sakız çiğnemeyi seviyormuş, ve sakızları yeni tükenmiş... **-Sarp**

**Tür:** İzometrik Aksiyon **Yapım:** Interceptor **Dağıtım:** 3D Realms **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 26 Ocak 2016



# UNCHARTED 4: THE THIEF'S END

Nathan Drake'in son macerası olan The Thief's End, vurucu bir çok oyunculu videoyla çıktı karşımıza. Paris Games Week'te Sony konferansının üç heyecan verici isminden biriydi aynı zamanda da (Detroit ile Quantic Dream dönüyor, Media Molecule ise Dreams ile bizi garip bir boşlukta bıraktı). Oyuncuların Uncharted'daki tanıdık isimleri kullanacağı ve sadece sıradan silahlarla karşı karşıya gelmeyecekleri çok oyunculu mod bugüne kadarki tüm Naughty Dog oyunlarında düşünülen şeylerin bir senteziymiş. Bu moddan sorumlu **Robert Cogburn**, bunun son Uncharted oyunu olma ihtimalini dile getiriyor ve bu da işin içine giren büyüleri kabul edilebilir kılıyor. Ne de olsa tarihi mitlerden destek alan, bu gizleri araştırmayı görev edinen Uncharted serisi ekipmanlarınız arasına büyülü objeleri de sokuyor. Bu özelliklerden bazıları ekipmanlarınızı güçlendirdiği gibi The Wrath of El Dorado kendi başına bir silah mesela. Ama Cintamani Stone gibi düşeni hayata döndüren ekipmanlar da mevcut. Haritaların da bu kaotik, heyecanlı yapıya uygun tasarlandığını söyleyen Naughty Dog ekibi, yapay zekânın kontrol ettiği karakterlerle ortamın iyice şenleneceğini garantilemiş durumda. Ciddiyetten hep uzak olmayı bildi Uncharted serisi, e çok oyunculu modda bu karar değişikliği de yakışmış gibi.

**Tür:** Aksiyon / Macera **Yapım:** Naughty Dog **Dağıtım:** SCE **Platform:** PS4 **Çıkış Tarihi:** 18 Mart 2016



# HOMEFRONT: THE REVOLUTION

THQ'da hayatına başlayıp sonra Crytek'e, son olarak da Deep Silver'a geçen The Revolution'dan yeni bilgiler var. Oyunun mekanikleri yavaş yavaş ortaya çıkmaya başladı, biz de bildiğimiz ne varsa paylaşalım dedik. Oyunda ne varsa gerilla savaşında var. Popüler tek kişilik senaryosu olan FPS'lerden öte gerçekten temkinli davranmak, vur-kaç mantığını benimsemek gerekiyor. Cengaver şekilde hattın başında savaşmayacağız yani. İşgalci Büyük Kore Cumhuriyeti yanında drone'larla, teknolojinin imkânlarıyla geliyor ama bizim de patlayıcılarımız var. Üstelik normal ekipmanlarımızı da detaylı ve parça parça modifiye etme şansımız olacak. Tabii bunun için de etraftan bir şeyler toplamak ve yeni yerler açmak lazım. Burada Far Cry'da görmekten bunaldığımız kule alma sistemi giriyor işin içine. Gerçi The Revolution'un yapısına gayet uygun bir sistem bu. Amerika'nın Philadelphia şehrinde geçen maceramıza daha var, o nedenle yeni bilgiler alıp test etmek için de vaktimiz olacaktır.

**Tür:** Aksiyon **Yapım:** Dambuster Studios **Dağıtım:** Deep Silver **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 2016 ikinci çeyrek



6-7 KASIM

# BlizzCon 2015

## GİTTİ YİNE 30 EURO! -SARP KÜRKCÜ

Türkiye standartlarında "aşırı şanslı" olarak addedilen insanlar arasında değilseniz, 6 - 7 Kasım tarihlerinde Anaheim Kaliforniya'da gerçekleşen BlizzCon'u yerinde izlemediğinizi varsayıyorum hızlıca. Ama sorun değil, Blizzard "biraz şanslı" olanları da listeye katmak için her sene olduğu gibi 30 euro karşılığında canlı yayın biletlerini satışa sundu. Ve yine her sene olduğu gibi etkinlik, Blizzard hayranlarının akınına uğradı.

Bizim de basın kontenjanından takip ettiğimiz etkinlikten iki önemli başlığı bu sayfalardan ayıklamak zorunda kaldık. Biri 10 Kasım'da çıkan *SCII: Legacy of the Void*, diğeriyse çıkış tarihi Blizzcon'da belirtilen *Hearthstone: League of the Explorers*. İki oyunun incelemesini de ilerleyen sayfalarda göreceksiniz. E etkinlikte de e-Spor kısmına gösterilen özen dışında büyük bir haber yoktu. O yüzden bu kadar... Dağılab... Gerçi *Diablo III* severlere yeni bir paket yerine Greyhollow adında Adventure Mode'a özel bir alanın müjdesi verildi. 2.4.0 yamasıyla birlikte halihazırdaki 24 sınıf setinin elden geçeceğini, eğer bir seti tamamlarsanız ona özel bir zindanın açılacağını ve şu ana kadar *Diablo III*'ü sürekli oynamanıza yol açan ne varsa onlardan daha da fazla geleceğini belirtmek gerekli.

Evet, buraya kadarki kısım biraz hayal kırıklığıydı. Kabul etmek gerekli. Hatta şöyle bir bakarsanız, son üç yılın en sönük BlizzCon'u bile denebilir bu sene için. Ama Blizzard ekibinin bu işi tutkuyla yaptığını, sunumlarda ve sonrasındaki soru - cevap sekanslarında sıkı bilgilerin de çıktığını belirtmek gerekli. Tam burada *Heroes of the Storm*'a ve bileti olan oyunculara hediye edilen Cho'Gall karakterine gelmek istiyorum. İki kişinin birlikte yönettiği Cho'Gall, Blizzard'ın yaratıcılığının örneği. Parayla satılmayan, insanlarla birlikte oynadıkça yayılacak olan bu karakter ise yalnız değil. Lunara ve Gen Greymane (ikisi de Ranged Assassin) kahramanları da oyuna dahil olan yeni isimler. Ayrıca isterseniz tüm takımın aynı kahramanları seçebildiği, muzipliğe tavan yaptıracak bir de mod var: The Arena. Farkındaysanız e-Spor odaklı görünmeyen, eğlenceye ve yeni denemelere daha yakın duran bir yol haritası var *HotS* tarafında. Zaten son araştırmalarda iyi para kazanmadığı gözüken oyunun daha rahat bir kitle tarafına kaymış olması elbet birilerini mutlu edecektir. Ciddiyetini kaybetmeyenler için ise Towers of Doom haritası geliyor; düşmanın kasabalarını yok ederek çekirdeğe zarar verme devri başlıyor.

Tüm bunların yanında Blizzcon'un asıl keyfi (tabii uzaktan izleyenler için) daha hafif ama hayranların gönlünü fetheden paneller oluyor. Sinematiklerin nasıl yapıldığı, *Overwatch*'ta bugüne kadar yeni kahramanların gelişini müjdeleyen posterler, *Hearthstone*'un espritüel sunumları gibi paneller etkinliğin en akılda kalıcı kısımlarıydı bizce.

Tüm bunların sonunda yine de sorabilirsiniz: Bu sene 30 euro'ya değer miydi? Eğer siz de açıklandığı anda *Overwatch* ve *Legion*'a ön sipariş için saldıranlardansanız, zaten paranızın karşılığını fazlasıyla almış hissediyor olmalısınız. Daha mesafeli Blizzard takipçilerinin bile internetteki memnun ve gaza gelmiş hallerine bakılırsa, seneye yine aynı yerde buluşulacak.

Bir sonraki sene, yepyeni güncellemelerle görüşmek üzere diyor, *Overwatch*'tan başlayarak sizi Blizzcon'un derinliklerine doğru çekiyorum izninizle.

BETA
Overwatch



Görsel stil hem kaliteli, hem de kullanışlı.






# OVERWATCH

## ARENALARIN YENİ VE SIKI OYUNCUSU

Ne olur gelip beni evimde taramayın, olur mu? Çünkü ben *Overwatch* oynuyorum. Hem de bir süredir... Evet, betası için kardeşin kardeşi kestiği bir oyun bu ve şimdi size izlenimleri anlatsam mı, anlatırsam hayatım tehlikeye girer mi bilemiyorum ben de.

*Overwatch*'u ilk test edişim bu sene Gamescom'da olmuş, detaylı bir yazıyla da oyunun durumunu belirtmiştim. Altıya altı bir FPS olan *Overwatch*, robot istilasında kurulan bir organizasyonun kahramanlarını konu alıyor. Bu kahramanlar, istila sona erdirildikten sonra ellerindeki güçlerle ne yapacaklarını pek bilemiyorlar. Kimisi suçlu oluyor, kimisi karanlığa karışıyor. Bu karakterlerin savaşı da bizim oyunun konusu oluyor işte.

Oyunu zaten görsel stil ve temel mekanikler anlamında takdir ediyorum. Ama Gamescom'da belimi büken şeylerin başında dengeler vardı. Karakterlerin dengeleri biraz daha düzelmiş, bu da çıkışa kadar Blizzard'ın sıkı çalışacağının göstergesi benim gözümde. Gamescom'da Hanzo ile (Uzakdoğulu, yay ve okla saldıran bir karakter) bir kişiyi bile yaralayamamışken betada acımadan düşman temizleyebiliyorum. Tank sınıfları da yine eskisine göre biraz daha "öldürülebilir" olmuş, Gamescom'da kale duvarı gibi olanlar vardı çünkü (sana bakıyorum Reinhardt).

Ama takımın dengeli oluşu, ortalama ve biraz üstü oyuncular için önemli bir faktör. Destek sınıfından korumaya, Sniper'dan Builder'a bir denge oluşmalı ki açıkta kalmayasınız. Ama Tank ve Healer sınıfları olmazsa olmaz, katıldığım maçlarda ikisinin eksikliği ekibi yatırmaya yeterken varlıkları resmen sizi ölümsüz kılıyor.

Takımınız başta bu harmoniyi yakalayamamışsa üzülmenize gerek yok tabii. Doğduğunuz noktalarda "H"ye basarak anında yeni bir kahramana geçebiliyorsunuz. Böylelikle dengeler sürekli değişebiliyor, ya da iki arkadaş istediğiniz anda aynı karakteri kapıp düşmanın karşısına dikilebiliyorsunuz. Blizzcon'da açıklanan üç yeni karakter de betada hemen yerlerini aldı. D.Va, sağlam bir tank olarak burnumuzdan getiriyor. Oyuncular mecha-vari aracı verimli kullanmayı çözdüler bile. Mei, yanındakilerin işlerini yapmalarına destek olan bir karakter. Artık haritalar buz duvarlardan geçilmiyor, Hanzo ile tepesine çıkıp atladığımda ise genelde ölümü karşılıyorum. Genji, benim karakterimin kardeşi olan cyborg samuray ise senaryo açısından kanlım olan karakter. Ne yapayım, kendimi çok kaptırıyorum karaktere!

### PAHALI MISIN NE?

Karakterler *Overwatch*'ta kolay öğreniliyor, uzun bir öğrenme eğrisi yok. *Heroes of the Storm*'un MOBA'ya yaptığını *Overwatch* da FPS'lere yapmaya kararlı gibi. Ama konu paraya gelince oyun biraz can acıtıyor. *Overwatch*'u biz free-to-play olacak diye beklerken normal sürümü 40, Origin sürümü ise 60 euro fiyat etiketiyle çıktı. 40 euroluk hali çıkışta 21 karakterin tümünü içeriyor ama Origin sürümü daha fazla kaplama ve diğer oyunlar için ekstralar da barındırıyor. *WoW* için bebek Winston bunların başında geliyor zaten.

Bir taraftan bakarsanız, sektörün free-to-play'i benimsemesiyle ters düşen bu hareket *Overwatch*'un geleceğini gölgeliyor. Ama diğer taraftan fiyat bariyeri oyuncuların ciddiyetiyle ilgili umut da aşılıyor. Tabii bunlar birer fikir sadece, hiçbir şekilde kanıtlanmış değiller. İlk duyduğumda çok tepki göstermiş olsam da mesela, gün geçtikçe daha ılımlı yaklaştım bu fiyat mevzusuna. Tek dileğim, diğer çok oyunculu FPS'lerde olduğu gibi sunucuların kuruyup kalma durumunu *Overwatch*'un yaşamaması.

Ama bunun kararını yine oyuncular verecek. Ayrıca şimdilik herhangi bir ilerleme (progression) hissiyatı olmadığı gerçeğini de belirtmem lazım. Panellerde bunun olacağı söylendi, ama nasıl ve neyi ilerletmek için olacağına dair bir bilgi yok. Çok sağlam mekanikleri, tam bir bütün halindeki görselliği ile ilgi çekici olsa da fiyatlandırmasıyla kafa karıştıran bir marka yani *Overwatch*.

**Tür:** Arena FPS **Yapım / Dağıtım:** Blizzard Ent. **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 21 Haziran 2016'dan önce



# WORLD of WARCRAFT LEGION

## AZEROTH'UN İŞGALİNDE ÜÇÜNCÜ PERDE

İblislerin Azeroth tarihine etkileri, aslında bizlerin bu dünyayla tanışmasından çok daha öncesinde başlar. Burning Legion'un Azeroth'a yaptığı ilk sefer Kadimler Savaşı'nın (War of the Ancients) patlamasına neden olmuştur. Bu da, nereden baksanız *Warcraft I*'den 10.000 yıl öncedir. İkinci istila ise çok daha yakın; hatta birçoğumuz bizzat tecrübe etti bu istilayı. Kil'Jaeden'ın Draenor'u bulması, oradaki orkları kendi kanıyla lekelemesi, ardından Dark Portal aracılığıyla Eastern Kingdoms'a giriş yapması çok da yabancı olmasa gerek. Çünkü *Warcraft*'ın strateji oyunlarında hafif hafif dahil olduğumuz bu hikâye bizi Alliance ve Horde'un ilk halleriyle tanıştırdı. Tabii o zamanlar iblislerin etkisinde olan Horde tipik bir kötüyü, Azeroth'u korumak için ant içmiş ve insanların liderliğinde birleşmiş Alliance ise doğruluğun parıldayan zirvesini temsil ediyordu adeta.

Ama bu günlerin üstünden çok zaman, yaşananların üstünden ise sayılamayacak macera geçti. *World of Warcraft*, 2004'teki çıkışıyla strateji oyunlarının temel oluşturduğu miti aldı ve 2015'in en yüksek gelirli DVO'su olarak karşımızda duruyor hâlâ. Evet, oyuncu sayısı düşüşte. Geçen ay Blizzard, *World of Warcraft*'ın kayıtlı kullanıcı sayısını açıklama alışkanlığından vazgeçtiğini duyurdu hatta. "Başarıyı gösteren daha farklı değerler olduğuna inanıyoruz" dediler. Bu karardan önce açıklanan son değerse 5.5 milyon civarındaydı. *World of Warcraft*'ın düşüşte olduğu, başarısız olarak addedildiği zamanlardayız ve bunun rakamsal karşılığı ayda 82,5 milyon dolar civarında para ödeyen 5.5 milyon kullanıcı.

Tabii *WoW*'un "başarısız" oluşunu dillendirmek çok da saçma değil, çünkü zamanında 12 milyona ulaşmış olan oyuncu sayısının ihtişamı doğal olarak markanın üstüne bir kâbus gibi çökmekte. O nedenle çıkan her yeni pakette bir şeyler denedi **Blizzard**, *Wrath of the Lich King*'in 2008'de çıkışından sonra da asla ne yaparsa yapsın çoğunluğu mutlu edemedi. Tam da bu nedenle *Legion, WoW* ile alâkalı herkes tarafından merakla bekleniyor. Geçen aylarda söylediğim gibi; kimisi oyunu takdir etmek, kimisi ise yermek için bahane arıyor zaten. Ama sürekli dilimizde, üstelik *Legion*'ın Blizzcon'da açıklanan detayları üzerinden söyleyebilirim ki, Blizzard bugüne kadarki en özenli genişleme paketini hazırlıyor aslında.

### İBLİSLERİN GÜCÜ ADINA

*World of Warcraft Legion*, hikâye olarak *War-*



Demon Hunter sınıfı sadece elf ırklarından olabilecek. Alliance'ta Night Elf, Horde'da Blood Elf yani.

*lords of Draenor*'un bıraktığı yerden başlıyor başlamasına ama artık zaman yolculuğuyla bir alakamız yok. Başımıza uzun yıllardır çorap ören Warlock Gul'dan, bu sefer kendi ölümsüzlüğü adına bir toprak parçasını ölümden geri getiriyor. *Legion*'daki yeni haritamızın adı The Broken Isles ve eğer *Warcraft*'ın hikâyesine bağlı bir oyuncuysanız burası sizin için cennet niteliğinde. Azeroth'a özgü tüm ırk ve inanışların kökeni bu adalar grubunda filizlenmiş çünkü. Şamanlardan büyücülere, el değmemiş dranei klanlarından farklı tauren kabilelerine kadar örnekler yayılıyor bu toprağa. Aynı zamanda köken görevi de görüyor, çünkü Gul'dan buraya sadece manzarası güzel diye gelmiyor. Onun aradığı şey ölümsüzlük, bunu bulacağı yer de Kadimler Savaşı'nda iblislerin başında olan Sargeras'ın Mezarı. Orası gerçek bir mezar olmasa da Gul'dan buna inanıyor ve "The Great Sundering" adındaki olay 10.000 yıl önce bu toprakları suyun dibine yolladığı halde başta mezarın içinde bulunduğu Elune tapınağı olmak izere Suramar kentini geri getiriyor. Gul'dan burada, kendisiyle son karşılaşmamız Suramar'da olacak.

The Broken Isles, toplamda beş farklı bölgeden oluşuyor ve sadece *WoW* tarihinde değil, genel olarak themepark DVO'larda bir mihenk taşı oluyor. Bölgelerin seviye sınırları belirlenmiş, hangi sırayla gezileceği görevlerle çizilmiş bir dünya değil The Broken Isles. Burada karakterinizi geliştirmek için gideceğiniz dört toprağın sırasına siz karar veriyorsunuz. Yani canınız nereden isterse, oradan başlıyorsunuz! Piyasadaki alternatiflerde oyuncu o haritaya göre düşürülürken, burada Blizzard oyun haritasının bize göre düzenleneceğini söylüyor. Ama diğer taraftan bizden birkaç seviye yüksek arkadaşımızla oynayıp birlikte görev yapabileceğimizi de müjdeliyor. Üstelik aldığımız deneyim puanı da, görevlerden gelen ekipmanlar da bizim seviyemize uygun olacak. Bunun teknik çözümlemesini şahsen çok merak ediyorum ben. Çünkü biri 100, diğeri 106 iki karakterin sağlam deneyim puanı alarak birlikte maceraya atılması şu anda bir hayal gibi geliyor. Bakalım bunu ne kadar verimli uygulayabilecekler. Gerçi yeni üst sınır 110 olduğundan, seviye farkı oyuncuları çok da birbirinden ayıran bir bariyer olmayacak.

## YARADILIŞIN SIRRI

Peki neden The Broken Isles'dayız? Bu dört haritada, ardından da Suramar'da neden savaşıyoruz? Hah, sorduğunuz için teşekkürler *(Sarp, şizofrenliğin alemi yok –Zarp) (Çok üstüne gitme Zarp, biraz yorgun da o –Şarp) (Az susar mısınız arkadaşlar! –Sarp)*. Bu noktada sizi Kadimler Savaşı'nın daha da öncesine, titanların Azeroth'u ve oradaki tek kıta olan Kalimdor'u (o zamanlar tüm kıtalar bir bütün, tek bir isim var ortada) yaptıkları zamana götürmek istiyorum. O zamanlarda dünyayı şekillendirmede kullanılan araçlar var. Bu araçların adları Yaradılış Sütunları (Pillars of Creation) ve Broken Isles'ın her bir haritasında bunları kovalayacağız. O nedenle görevler bir haritada başlayıp bitebilecek, biz de sonuçlandırdığımız takdirde bir sonrakine geçebileceğiz.

Eğer ki Shattrath ve Dalaran günlerini özlediyseniz, The Broken Isles'da tekrar Dalaran'a sahip olacağımızı bilmek içinizi rahatlatacaktır. Çünkü Burning Legion'a karşı olan savaşta Alliance ve



Legion'ın çıkışıyla birlikte göreceğimiz zindanlardan biri de Helheim olacak.

## YENİ PVP SİSTEMİ

Merakla beklenen gelişmelerden biri de PvP'deki gelişim sisteminin nasıl olacağı. Ne yazık ki Blizzcon'da PvP konuşulmadı... en azından sahnede. Kıdemli oyun tasarımcısı Brian Holinka, Blizzcon'un sunucularıyla ufak bir röportaj yaptı, satır başları ise az çok şöyle:

- Oyuncuların PvE'ye yaptığı yatırımdan sonra sıfırdan PvP için yatırım yapmaktan çekindiklerini anlamış Blizzard, o nedenle ekipmanların karakterlere ufak bir avantaj sağlaması gerektiğine karar vermişler. Bunun dışında PvP'ye özel bazı yetenekleri oyuncuya sunup, deneyimi PvE'den daha fazla ayırmaya niyetlilermiş. Oyuncuların özellikle MOBA'larda az çok aynı temelde başlama mantığını WoW'a da almak istiyorlar yani.
- Prestige'in yanında toplamda 15 farklı Honor seviyesi ile ilerleyen bir sistem gelecek Legion'da. Bir de şu sürprizden bahsettiler: Biri PvE, diğeri de PvP için iki loncaya birden üye olmak güzel bir fikirmiş Blizzard ekibi için. Üstünde düşünülüyormuş bu, nihai karar verilmese de böyle bir ihtimal var yani.

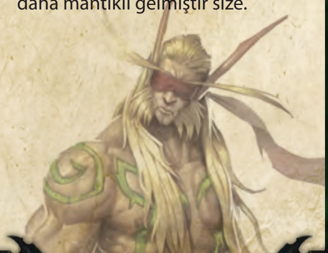


## TRANSMOG SEN ÇOK YAŞA!

Transmogrification (ki kısaca transmog diyoruz hep), Legion'da yenilenen sistemlerden biri. Blizzard, WoW'da da Diablo III'e benzer bir yol izliyor ve çantamızda ekipman saklama derdinden bizi kurtarıyor. Herhangi bir ekipman elinize geçtikten sonra onun görüntüsü otomatik olarak koleksiyonumuza katılmış olacak. Üstelik, bugüne kadar yapmış olduğunuz tüm görevlerdeki tüm ekipmanlar da Legion çıktığında yerini alacak! Hem de sizin seçmediğiniz ödül ekipmanlar da dahil! Bu da müthiş bir koleksiyon yelpazesi demek. Buradan istediğiniz görüntüyü seçip uygulayabileceksiniz. Birisi daha ne ister ki!

## STORMRAGE KARDEŞLERİN EVİ

Illidan sadece Burning Crusade'in baş kötüsü olmakla değil, Warcraft evrenindeki yeriyle de çok önemli bir karakterdi. Kardeşi Malfurion Stormrage ve kalbini kaptırdığı Tyrande Whisperwind ile birlikte büyümüş olan Illidan burada özellikle Demon Hunter'lar için önem teşkil ediyor. Ama Warcraft hikâyesini seviyorsanız, Suramar'ın bir özelliği daha ilginizi çekecektir. Malfurion, Tyrande ve Illidan'ın "ev" olarak addeddikleri yer aslında Suramar. Yani bu üçlü bu kaldorei şehri sular altına gömülmeden önce de orada yaşıyorlardı. Night Elf'lerin lideri Tyrande, Druidlerin lideri Malfurion ve sürgün edilmiş Illidan aslında 10.000 civarında yaşlara sahipler yani. Şimdi Alliance veya Horde'un birbirini yedikleri her anda Tyrande ve Malfurion'un orta noktayı bulmak için çalışması daha mantıklı gelmiştir size.





Kendisi de Balance Druid oynayan birisi olarak, Dreamgrove'a gönlümü fena kaptırdım ben.

Horde yine sırt sırta mücadele ediyorlar. Hatta bu savaş temasına o kadar vurgu yapmaya niyetli ki Blizzard ekibi, Legion'un sinematiği ile oyunun senaryosu arasında hiçbir zaman farkı yok. Kral Varian Wrynn'ın Broken Isles kıyılarına Skybreaker ile birlikte çakılışının hemen sonrasında başlıyor yani *Legion* senaryosu. Üstelik Alliance ve Horde'un birlikteliğiyle. Blizzard'ın belirttiğine göre her fraksiyondan 20 kişilik bir ekibi kapsayacak başlangıç görevi ve aslında 40 kişilik bir içerik olacak. Bir açık hava raid'i mi, yoksa kendi içinde bölümlenmiş bir dizi içerik mi olacak bilmiyoruz ama Azeroth'un gerçekten tehlikede olduğunu hissettirmek için doğru bir tercih olsa gerek bu.

Hazır yer ve yurttan bahsetmişken, Blizzard'ın oyuncuları kendi içinde kümelendirmek adına yeni yarattığı Birlik Salonları'na (Order Halls) değinmek gerekli. Kendi fraksiyonunuz değil, kendi sınıfınız önemli artık, çünkü Burning Legion Alliance ve Horde'u eşit şekilde tehdit ediyor. Sınıfınızın kimliğine uygun, özellikle endgame sürecinde sizi ilerletecek görevlerin bulunduğu bu salonlar *Legion* paketinin parçaları. BlizzCon'da Druid'lerin birlik salonu olacak olan Dreamgrove'u gördük ufak bir şekilde. Canlı bir Darnassus'u andıran Dreamgrove, Emerald Dream'den fırlamışçasına güzel gözüküyor ve bir Druid olarak ben "evim" diyebilirim oraya. Benzer şekilde Warrior oyuncular için kocaman bir düello alanının bulunduğu şaşalı bir yerin izlerine rastladık. Birlik salonları, bize içerik olarak Draenor'daki garnizona (Garrison) benzer görev içerikleri sunacak. Ama bu sefer yoldaşlarımızı göreve yollamak yerine biz gidecekmişiz. Oyunu mikro yönetime boğmak yerine bize tüketilebilir bir içerik sağlamayı başarırsa Blizzard, ne âlâ. Ne de olsa Burning Legion'a karşı gerçekleştireceğimiz savaş bizi uzunca bir süre meşgul etmeli ki aylık ücretleri kapabilsin firma.

**Warcraft'ın hikâyesi sizi çekiyorsa, güzel haber: Legion'da aradığınızı bulacaksınız.**

### İBLİSLERİ KİM AVLAR?

Tabii bu savaşta sadece eski sınıflar yok. Yeni Demon Hunter, aynı Death Knight gibi üst seviyeden başlayacak. 70. seviyede karakteriniz varsa açabileceğiniz Demon Hunter'dan realm başına bir tane açabiliyorsunuz. Demon Hunter'lar Illidan'ın liderliğinde dahil olacaklar dünyaya. Illidan'ın *Burning Crusade*'de, özellikle de Black Temple'da ne işler çevirdiğini öğreneceğimiz bu hikâye Mardum'da geçecek. İblislerin hapsedildiği bir düzlem olan Mardum'dan Keystone'u çalmaya çalıştığımız bu devir, düşündüğünüzün aksine geçmişte geçiyor aslında. Sonunda yakalanacak, hapsedilecek ve sessizlik içinde bekleyeceğiz. Ama sonra günümüze, yani *Legion*'da olan olaylara geldiğimizde serbest kalacak ve maceramıza Vault of the Wardens'da devam edeceğiz. En tabii, konu iblisler olduğunda işin uzmanı Demon Hunter. Tümüyle yakın dövüş odaklı olan bu sınıfın iki DPS, bir adet de Tank ağacı bulunmakta. Hareket kabiliyeti açısından güçlü olan bu sınıf havada ikinci kez zıplayabiliyor, kanatlarıyla süzülebiliyor ve son olarak duvarların arkasındaki (ve görünmez) düşmanları görebiliyor. Illidan'dan karizmatik bir Felsaber binek ve diğer tüm sınıflarda da alternatifleri gelecek olan artifact silahları warglaive'leriyle Azeroth'un parçası olacaklar. Silahın ismi anlam ifade etmediyse, Illidan'ın o güzelim bıçaklarını hatırlayın diyeyim.

Hemen Demon Hunter'ların bıçaklarını kıskanmayın ama, *Legion*'dan itibaren tüm sınıfların ihtişamlı birer silahları olacak. Hatta her sınıfın her bir yetenek ağacı, birbirinden ayrılan silahlara sahip desem daha doğru olur. Kimi sınıflarda

biraz renk ve biçim değişimi, kimi sınıflarda başka bir ekipman olarak çıkacak karşımıza. Bu sistemin adı Artifact, onlar kadim birer silah ve son olarak bizim karakterlerimizin eline geçiyorlar. Artifact olan silahımızı *Legion* maceramızın çok başlarında alacağız. Çünkü bu silah bundan sonra bizim sağlam bir dostumuz olacak, bizimle birlikte gelişecek. Sınıfların farklı yetenek ağaçları farklı silahlar alacak demiştim, bunlar için çıkacakları görev dizisi de farklı olacak. Artifact silahların kendilerine ait birer yetenek ağacı var ve bu ağaçtaki "trait"ler silahın bizimle uyum içinde olmasını sağlayacak. Yani tetiklenen özellikler, yapılan ek saldırılar gibi şeyler hep bu trait'lerin seçimi doğrultusunda olacak. Ama Blizzard ekibinin belirttiğine göre bir silahın tüm trait'lerini toplamak o kadar da kolay bir şey değil. Sonuçta hepsini isteyen alabilecek ama, bunun için açık dünya boss'larından raid'lere uzanan zorlu bir süreç planlıyorlarmış. Artifact silahlar transmog da olabiliyor, yani görüntüsünü değiştirebiliyorsunuz. Gerçi kendi içlerinde geniş bir renk yelpazesinden tutun Druid'lerde feral formların görüntüsünü değiştirmeye kadar kişiselleştirme seçeneği de bulunmakta. Favori silahınızın görüntüsünü de aktarabilirsiniz, kendinize yeni bir favori de belleyebilirsiniz. Ama *Legion*'da başka bir efsanevi (legendary) silah görmeyi ummayın. Varolan tek şey, bu silahlar.

## HER ŞEY BİTTİĞİNDE...

Tabii bir DVO olduğu gerçeğinden "Ya endgame'e geldiğimizde?" sorusunu sormak doğru olacak. İki raid, beş zindan ile bizi topluluk içeriğine zerk eden Blizzard'ın bunu geliştirme gibi bir planı olacaktır tabii ki. Ama çıktığı haliyle *Legion*, her nabza göre şerbet verme niyetinde. *Mists of Pandaria*'daki Timeless Isle mekanikleri sevdiyseniz, o yolda ilerleyebileceksiniz yine. Onun yerine Draenor'daki gibi Apexis Crystal'i ister tek kişi, isterseniz çok oyunculu alma tercihi güzel geldiyse o da olacak. Blizzard verdiği kararlar doğrultusunda daha fazla oyuncu kaybetmek istemiyor anlayacağınız. Siz oyunun içeriğinde neye odaklanmak istiyorsanız, o konuda ilerleyebileceğiniz bir yol sunacak. Birlik salonunuzda size görev veren kişiler sizi aynı günlük görevlere yollamayacak, çeşitli ve temaya uygun işler yaptıracaklarmış mesela. Bunun çeşitliliğini nasıl sağlayacaklar, merak ediyorum. Hatta bunu genel olarak "günlük görev" algısını yıkmak için kullanmaya çalıştıkları söylendi ki bir panelde, o kısım şimdilik muallak diyor ve geçiyorum.

*Legion*, başta da söylediğim gibi Blizzard'ın en kapsamlı paketi olabilir bugüne kadar. Hem içerik, hem oyuncunun taleplerini karşılama açısından bu kadar çeşitlendirilmiş bir paket görmedim. Sayfalarım bittiği için pas geçtiğim birkaç şey var; mesela neredeyse tüm sınıfların baştan düzenlenmesi gibi. Köklerinden çok ayrıldığı düşünülen sınıfların oynanışları ciddi ciddi değişecek, ama birçoğunun nihai kararları verilmemiş daha. Aynı şekilde mesleklerde menüler gelişiyor, favori üretim malzemeleriniz işaretlenip başa konabiliyor. Bildiğiniz ve bilmediğiniz tüm tarifleri görebileceğiniz, daha kullanışlı bir şekle sokuluyor her şey. İşte böyle irili ufaklı çok fazla değişiklikle geliyor *Legion*. Benim gibi oyun mekaniklerinden çok birlikte oynadığı insanları özleyen, ondan dolayı *WoW*'dan soğumuş insanları geri döndürür mü bilemem. Ama Blizzard'ın kendi bilgisi dahilinde bu kadar ilerlemeyi bir pakete sığdırma girişimini takdir etmek herhalde hepimizin harcı. Başarılı olup olmayacağını ise, yakın zamanda gelecek betası ve sessizliğini koruyan o yedi milyon civarında oyuncu gösterecektir diye tahmin ediyorum.

**Tür:** DVO **Yapım / Dağıtım:** Blizzard Entertainment **Platform:** PC **Çıkış Tarihi:** 2016 üçüncü çeyrek



Legion'daki grafiksel geliştirmelerin başında görebildiğimiz mesafenin artışı var.

## ADALAR ATLASI

The Broken Isles'da toplamda beş alan olduğundan bahsetmiştim. Bu alanlara dair biraz daha detaya girmek gerekirse:

**VAL'SHARAH:** Druid'lerin yerleşim alanıyken bir kabusun pençesi altına giren bir toprak burası. Hâlâ üç büyük archdruid'in yaşadığı bölgede Shaladrassil, Emerald Dream'e geçiş yapabilen ulu bir ağaç var. Ama Emerald Dream'in kabusa dönmüş hali (Emerald Nightmare?) sebebiyle Shaladrassil de bozunmuş.

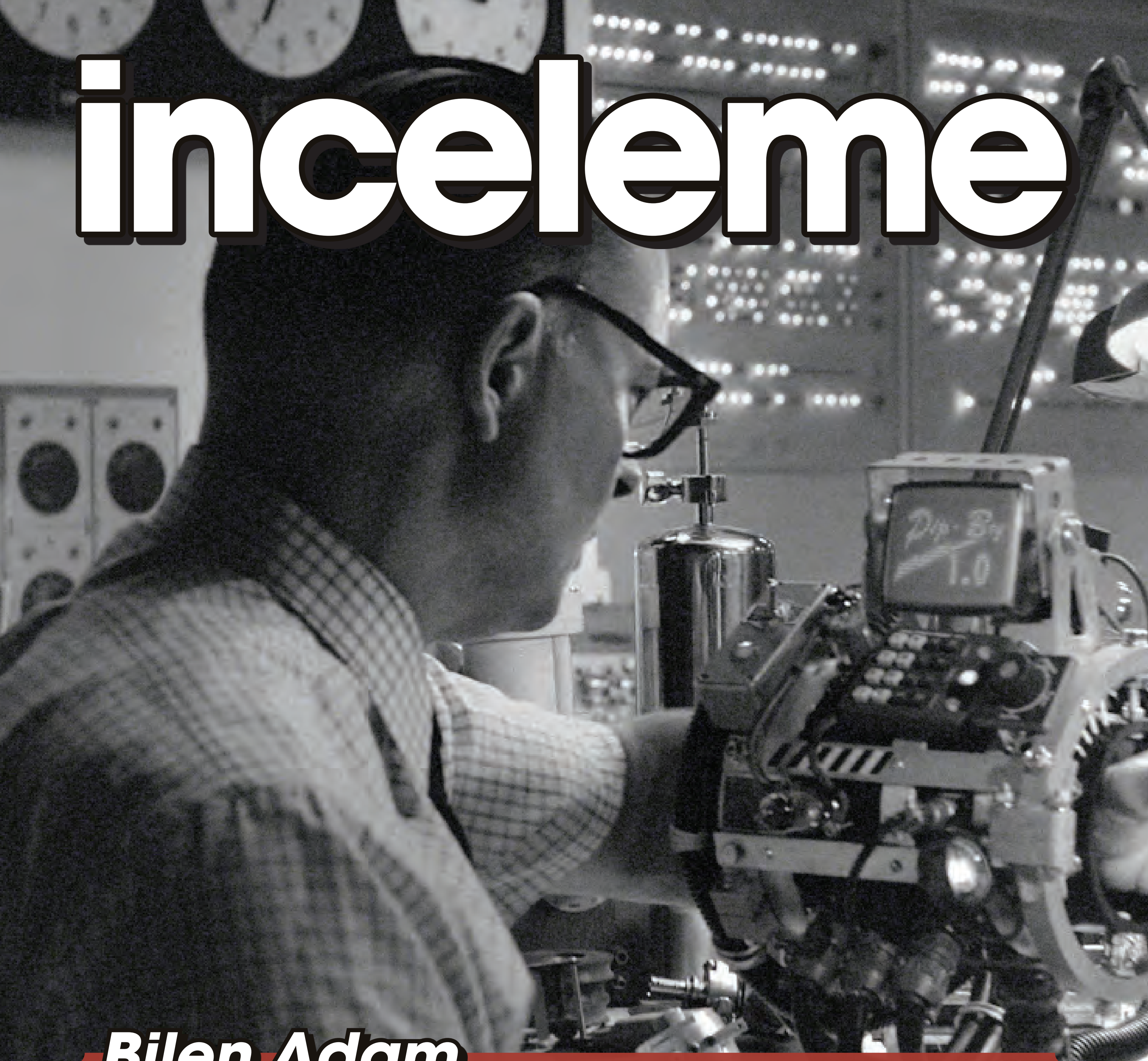
**STORMHEIM:** Azeroth'ta insanların kökenini oluşturan Vrykul'lar ve Kuzeyli kültürlerinin esintileri kaplıyor bu bölgeyi. Yeni bir ejder türü, Fırtına Ejderhaları (Storm Dragons) ile tanışacağımız bölge bizlere Kvaldir ve Valkyr hakkında bolca bilgi verecek. Northrend'de dolanmayı benim gibi seviyorsanız, yaşadınız.

**AZUNA:** Kraliçe Azshara'nın Azeroth'a verdiği zararlar bitmiyor herhalde. Kendi halkından binlerce insanı esrarengiz bir sebeple öldüren kraliçenin Sundering'e gerek kalmadan canına okuduğu topraklar. Mavi ejderlerin ailesinden (Blue Dragonflight) geriye kalanlarla karşılaşacağımız bu topraklar aynı zamanda Warden'ların (Azeroth'un ajanları) evi olan Vault of the Wardens'ı da barındırıyor.

**HIGHMOUNTAIN:** Ve yine büyük bir dağ! Uçmanın daha sonradan gelip Draenor'daki gibi zor kazanılacağı bir eklentide çok da etkileyici değil. Ama benim favorim olan tauren'ların evi sayılır buralar. Azeroth'taki kıyametten bağımsız huzur içinde yaşayan bu klanların farklı boynuzları ve şamanistik kültürleri var.

**SURAMAR:** Yazıda kafanız karışmış olabilir, bu şehir sular altındaydı. Ama Nightwell'in gücünü kullarak büyücüler 10.000 yıldır şehri bütün olarak tutmayı başarmışlar. Gul'dan geri getirdiğinde o nedenle yaşanabilir durumda. Ama Elfler kuyunun gücüne fazla bağımlılar, bu da onları birer "keş" yapıyor. O nedenle kendi içlerinde bir yoksunluk krizi mekanikleri var. Buradaki Elf ırkının adı Nightborne ve arcane büyüsü kullanıyorlar.

# inceleme




## Bilen Adam

### PATENT SAÇMALIĞI MI? YOKSA BİZ Mİ BİR ŞEYLER KAÇIRIYORUZ?

"Happy Birthday to you..." olarak başlayan ünlü şarkının dizilerde ve filmlerde ne kadar garip şekillerde kullanıldığını hiç fark ettiniz mi? Ya tam başlayacakken kesilir, ya ilk cümle tamamlanmadan kamera dışarı çıkar, ya da toptan bambaşka bir melodi söylenir. Tabii biz bilmiyoruz ama Amerika'da büyük restoranlardaki doğum günlerinde bu şarkı söylenemiyormuş genellikle. Bunun nedeni neymiş biliyor musunuz?

1893'te "Good Morning to All" adıyla yazılmış bu şarkı. Daha sonra melodisi ve sözleri değiştirilip "Happy Birthday to You" şekline dönmüş. 1935'te Clayton F. Summy Company tarafından şarkı satın alınmış, patentlenmiş ve patent 1988'e kadar onlarda kalmış. 1988'deyse Warner/Chappell adlı bir firma Summy Company'yi her şeyiyle birlikte almış. Ve o zamandan beri Warner/Chappell bu şarkının kullanımından aldığı lisans ücretleriyle yılda (sıkı durun) 2 milyon dolar kazanıyormuş.

Taa ki, bu yıl açılan bir davada, şarkının sözlerinin 1935'teki ilk patent anlaşmasına hiç alınmadığı ortaya çıkıncaya kadar. Böylece o ünlü, hepimizin bildiği şarkı "halka açık" (public domain) hale gelmiş. 1988'den beri 54 milyon dolar kazanması da Warner/Chappell'in yanına kâr kalmış.

Peki, uzun yükleme ekranları olan oyunların %99'unda neden minik de olsa bizi oyalayacak bir oyun olmadığını biliyor musunuz? Çünkü "yükleme ekranında oynanan oyun" konseptinin patenti 20 yıl önce Namco tarafından (şimdiki Namco-Bandai) alınmış. Bunu FIFA, Star Wars Battlefront gibi oyunlarında kullanmak isteyen EA gibi büyük şirketler, Namco'ya para ödüyorlardı şimdiye kadar. Ama Kasım ayında patentin süresi doldu ve çok yakında yükleme ekranlarında da istemediğimiz kadar mini oyun oynayabileceğiz!

Bu bilgiler ışığında çoğunuzun tepkisinin "vay be, havadan, oturduğu yerden para kazanmış adamlar" şeklinde bir şeyler olduğunu tahmin ediyorum. Ama kazın ayağı öyle değil. Birinci endüstri devriminin başından beri sürekli bir şeyler icat edildiği için batıda, "fikri mülk", "patent" gibi mevzuların ne kadar değerli olduğunun farkındalar. Biz ise üretim değil, tüketim toplumu olduğumuz için ancak uzaktan dalga geçmeyi biliyoruz bu tür haberlerle. Kafamız basmıyor, algılayamıyoruz sene 2015 olmasına rağmen. Ama birileri taaa 1935'te algılamış işte.

Bir şeyleri fena halde ıskalamıyor muyuz sizce de?

# İNCELEMELERDE GEÇEN AY

| OYUNUN İSMİ | OGZ PUANI | DÜNYA ORTALAMASI* |
|---|---|---|
| Assassin's Creed Syndicate | 8 | 76 |
| Armello | 6+ | 74 |
| Armikrog | 5 | 56 |
| Beyond Eyes | 5+ | 60 |
| Civilization Beyond Earth Rising Tide | 8 | 80 |
| else Heart.Break() | 8+ | 78 |
| Halo 5 Guardians | 9 | 84 |
| Jotun | 7+ | 78 |
| Might and Magic Heroes VII | 5+ | 67 |
| NBA 2K16 | 8 | 87 |
| SOMA | 8+ | 83 |
| The Beginner's Guide | 8+ | 77 |
| The Witcher 3 Hearts of Stone | 9 | 89 |
| Tony Hawk's Pro Skater 5 | 2 | 32 |
| Transformers Devastation | 8 | 76 |
| Uncharted: The Nathan Drake Collection | 9+ | 86 |
| Victor Vran | 8 | 75 |
| World of Warships | 8+ | 80 |

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.





# İNCELEMELERDE BU AY



# Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

**10** Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.

**9** Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.

**8** Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.

**7** İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.

**6** Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.

**5** Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.

**4** Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.

**3** Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.

**2** Berbat bir oyun.

**1** Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

# "Very" Tabanı

## 2015'te Youtube'dan En Çok Kazananlar

Youtube işi Türkiye'de hâlâ çok ciddiye alınmasa da, dünyada hatırı sayılır rakamlar dönüyor. Son yıllarda video kanal sayısının artmasıyla kendini göstermek zorlaşmış durumda. Ama doğru zamanda, doğru kanalı açıp çok çalışmış olanlar, 2015'te dudak uçuklatacak miktarlar kazandı. 2015'te Youtube'da en çok kazananlara şöyle bir bakalım (unutmayın, bu kazanç rakamlarının büyük bir kısmı da "sponsorlu" videolardan geliyor).

1. **Pewdiepie (Oyun)**....................12 milyon dolar
2. **Smosh (Oyun)**........................8,5 milyon dolar
3. **Fine Brothers (Reaksiyon)**.......8,5 milyon dolar
4. **Lindsey Sterling (Sanatçı)**..........6 milyon dolar
5. **Rhett & Link (Komedi)**............4,5 milyon dolar
6. **KSI (Sanatçı/Oyun)**..................4,5 milyon dolar
7. **Michelle Plan (Makyaj)**.............3 milyon dolar
8. **Lilly Singh (Komedi)**..............2,5 milyon dolar
9. **Roman Atwood (Şaka)**.............2,5 milyon dolar
10. **Rosanna Pansino (Yemek)**......2,5 milyon dolar

* Kaynak: forbes.com

Tür: Çok Oyunculu Aksiyon / FPS · Yapım: DICE Stockholm · Dağıtım: Electronic Arts / Aral · Kutulu Fiyatı: 290 TL (Konsollar), 240 TL (PC) · Dijital İndirme: 189 TL (PlayStore), 158 TL (Voidu), 209 TL (PS4), 269 TL (Xbox One) · Yaş Sınırı: 16 · Dahası İçin: tinyurl.com/ogz98-battlevideo

# STAR WARS BATTLEFRONT

## NE KADAR PARA, O KADAR GALAKTİK SAVAŞ DEMİŞLER

SARP KÜRKCÜ

*Yorgunum. Etrafımdaki patlamalardan, ölümlerini sadece duyabildiğim Stormtrooper'lardan, burnumun bir türlü kabullenemediği yanık kokusundan, Asi İttifakı'ndaki dostlarımla sıkışıp kaldığımız sığınak koridorundan bıktım artık. Bir yere kımıldayamıyorum, kımıldasam bile uçuşan lazerlerin görüntüsü siperin ardına sinmeme sebep oluyor hızlıca. Arada birisi sırtındaki jetpack'e güvenip bir hamle yapıyor sığınağın kapısından dışarıya. Sonrasında tek gördüğüm şey bir külçe gibi düşmüş bedeni. Alnımdaki teri silecek temiz bir yer kalmadı üniformamda. Çatışmanın yoğunluğu, lazerlerin ısıttığı hava ve en önemlisi Sullust'un lav nehirleri nefes almamı da güçleştiriyor. AT-AT'lerden birisini indirmeyi başardık, ne ara oldu onu bile hatırlamıyorum. Yakında iniş platformuna ulaşacak ve yolcu gemisini patlatacaklar, son AT-AT'yi indirmek için yapabileceğimiz bir şey yok artık...*

*...Nasıl yani, KAZANDIK MI?! Efendim, birisi A-Wing'ini AT-AT'nin kafasına mı çarptı? Bir başkası Turbolaser'lerin kontrolünü eline geçirip aracı bombardımana mı tuttu? NEEE, Luke Skywalker ölümden dönüp tekrar mı saldırdı? Neyse, desenize şansımız yaver gitmiş. Çok da oyalanmayayım, daha yapılacak çok savaş var. Hmm, şu beyaz zırh ve kask gözüme güzel gözüküyor aslında. Bir geçireyim kafaya, ne olacak baka.. Pardon Lord Vader, kapıyı tıkıyormuşum üzgünüm.*

### TAKIN ENERJİ HÜCRELERİNİ

*Star Wars Battlefront*'un sonsuz döngüsüne hoş geldin sevgili okur. Burada savaşacak, ölecek, dirilecek ve tekrar savaşacaksın. Bunu sonsuzluğun içine çekilircesine, hislerin senden alınana ve geriye sadece boş bir kabuk olarak kalana kadar yapacaksın. Çünkü yapacak başka bir şey yok. Ama komik olan, bu süreç içinde bolca eğlendiğin an da olacak. Garip bir karışım, biliyorum! Zira etraflıca açıklayacağım bu kokteyli, yolumuz uzun yani.

Bu sene **Electronic Arts**'ın bir *Battlefield* çıkarmaması ve yerine nur topu gibi bir *Battlefront* görmemiz birçoklarını üzdü. Üzmesi de normal, çünkü elimizde tam olarak da "*Battlefield*'ın Star Wars kaplama giydirilmiş hali" yok. Gerçi aşağı tükürseniz sakal, yukarı tükürseniz bıyık bu mevzu. Çünkü *Battlefront*, dengi sayılabilecek *Battlefield*'a göre çok daha "kolay" bir oyun. Kolay değil belki de, daha "casual" diyelim. Neden İngilizce kullanıyorum, daha "rahat" diyelim hadi.



Üçüncü kişi perspektifinden de oynamak mümkün ama, benim tercihim FPS.

İşte durum tam olarak bu; anlam biliminin köhne koridorlarında bir ileri iki geri gidip duruyoruz *Battlefront*'tan konuşurken. Herkesin beklentileri bir başka, herkesin oyunda gördüğü bir başka. O nedenle, tartışmalı bir konu ve Star Wars bir araya gelince ben de burada bitiverdim. Farklı bakış açılarını aşılamak için de elimden geleni yapacağım.

Ama önce objektif konuları aradan çıkarayım ki, adım adım fikriniz oluşsun bu 60€'luk pakete dair. Karşımızda tümüyle çok oyunculu modlardan oluşan bir FPS/TPS var. "C" tuşuyla kamerasını istediğimiz gibi ayarladığımız bu oyunu tek kişi oynamaya kalkışabiliriz tabii, ama çok da anlamlı olmuyor. İki kişiden başlayıp 40 kişiye kadar uzayan bir oyuncu kümesi ve birbirinden farklı görevleri olan ondan fazla oyun modu bulunuyor *Battlefront*'un. Bu modların dokuzu çok oyunculu kısmı doldururken (ki detayları bu sayfalarda) diğerleri ister tek, isterseniz bir arkadaşınızı kapıp da atılabileceğiniz maceralardan oluşuyor. Orta karar bir silah çeşitliliğinin yanında ek özellikler veren kartlarla deste de kurduruyor, oynanışa baharat katıyor. Tüm bu mekanikleri de Star Wars'un eski üçleme (IV-V-VI) paketine sardığınızda ortaya çıkan şey *Battlefront* işte.



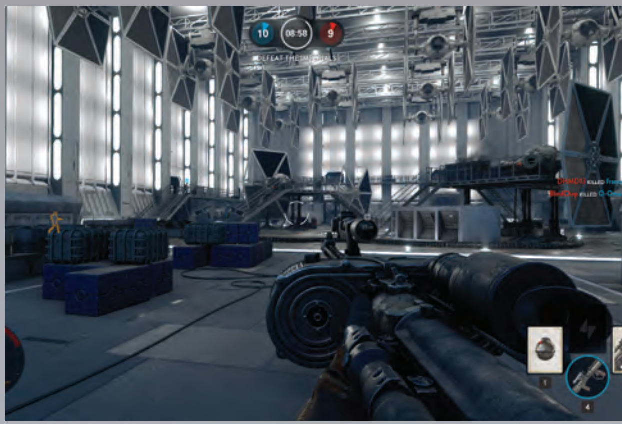
İlk zamanlarda zorlansanız da Snowspeeder gibi yavaş araçlar piyade desteğini çok iyi yapıyorlar.



Üstelik tüm bunları bana lafımı yutturacak kadar iyi bir grafik kalitesiyle sunuyor oyun. İlk videolar çıkıp da "in-engine" yazısını gördüğümde "Gerçek grafik bu değil!" diye yaygarayı basmıştım. Evet, hâlâ gerçek grafik o değil belki ama bu kadar yaklaşacaklarını tahmin etmemiştim. 2011'de toplayıp tek bir parçasına dahi dokunmadığım kasam oyunu medium'da açıp gözlerimi kırpıştırmama neden olan bir güzellik sundu bana. Tabii tekniğe indiğinizde, bu güzelliğin ıslaklık ile sağlandığını düşünüyorum ben. Oyunun en solgun haritaları (ki onlar bile güzel) Tatooine'de olanlar. Ama Hoth, Sullust, hele ki Endor dokuların üstüne atılmış o "ıslaklık" katmanı ile olduklarından çok daha güzel gözüküyor. Bunun bir örneğini de Stormtrooper'ların zırhlarında görebilirsiniz. Benzer bir ıslaklık (ya da burada yansıma diyelim) bu zırhlarda da var. Hile mi? Bence değil. Sonuçta görmekten mutlu olunacak bir kompozisyon hazırlanmış oluyor. Ama daha o müthiş grafik atılımına gelmedik, sokaklarda korna basmaya başlamayalım hemen.

Peki *Battlefront* ne değil? Mesela *Battlefront* yeni üçleme değil. Yani Naboo'da Ayrılıkçı avlamak ya da Mustafar'da droid peşinde koşmak isterseniz, aradığınız oyun bu değil. Aynı şekilde daha önce bahsettiğim gibi *Battlefield*'ın taktikle bir aksiyon alanına yaklaşma gibi daha karmaşık kalan mekaniklerine aşeriyorsanız, yine başka bir yerde dindirmelisiniz açlığınızı. Star Wars bize yıldızları, gemileri ve galaksiyi sunarken *Battlefront* bizi gezegen atmosferinin içine sıkıştırıyor. Uzaya yönelmek istiyorsanız, şansınızı buralarda zorlamayın derim.

Oyunun kolaylığı, "casual"lığı ya da rahatlığı ise şöyle açıklanabilir: *Battlefield*'da sizi taktik uygulamaya yönlendiren birçok şey *Battlefront*'ta yok. Haritalar, alternatif rotalarda kendi takımınızla ilerleyebileceğiniz yapıdan uzak. Elbet birileri sizi görüyor çünkü. Tatooine'de ve Sullust'ta bulduğum birkaç rota haricinde diğer oyunculardan kopabildiğim olmadı hiç. Ayrıca kendinizi atayabileceğiniz bir takım (squad) da yok oyunda. Bir partneriniz var, ondan destek alabiliyorsunuz. Yanında doğabiliyor, kart destenizi onunkinden seçebiliyorsunuz. Ama bu partner rastgele atanıyor, ben Ömer ve Enis birlikte oynarken bile nadiren partner olabildik. Zaten *Battlefront*'ta birçok şey rastgele. Bir takımda iyi bir oyuncu mu buldunuz, Origin üzerinden o kişiyi ekleme şansınız yok bir menü aracılığıyla. İsmi akılda tutmalı, aramalı ve öyle eklemelisiniz. Aynı şekilde sunucu seçimleri de otomatik. Kabul, artık günümüzün standardı olmuş durumda bu sunucu sistemi ama takım kötü diye çıkan insanların yerine sürekli girdiğiniz bir oyun dizisiyle kazanmak zorlaşıyor, kazanamayınca oyunda hem seviye hem de para anlamında sıkıntı yaşıyorsunuz.



## YÜZBAŞIYA SELAMIMI SÖYLE

Üstelik o paralara ve seviyeye deli gibi ihtiyacınız var. Çünkü kartlar, silahlar ve kozmetik geliştirmeler bu ikisine bakıyor. Asilerin ve İmparatorluk'un başlangıç silahları farklı, bir diğerinin başlangıç silahını parayla açıyorsunuz. Ama ondan sonra ortak açtığınız her silah iki tarafa da yarıyor. Kartlar konusundaysa hiçbir sınırlama yok. Aldığınız zaman, taraf gözetmeksizin kullanabiliyorsunuz. Silahların farklı istatistikleri var, sadece kendi oyun tarzınıza değil oynadığınız mod ve haritaya göre de seçim yapıyorsunuz. Endor'da sık ağaçlar ve düşük görüş mesafesi düşük menzilli bir silahı anlamlı kılarken Tatooine'de bunun yerini uzun menzil alabiliyor. Kartlarda de geçerli bu durum, şu anda oyunda delicesine bir bomba spam'lama var. Ben çok memnunum aslında, birçok kill'imi bombayla alanlardanım. Bu bombalar da kartlarda bulunuyor. Bir tarafta Impact, diğer tarafta Thermal Detonator takınıp üç slotluk kart haznenizin ikisini dolduruyorsunuz. Tabii isterseniz

# YENİ NESİL STAR WARS'UN OYUNLARDAKİ DOĞUŞU BATTLEFRONT'LA FAZLA SANCILI OLDU



Beta ilk bakış videosunda böyle bir an yakalamıştım: Özel karakterler yanınızda savaşırken daha bir gaz oluyorsunuz.




Oyunda kendini küçük hissetmenizi sağlayan detayların başında AT-AT'ler ve AT-ST'ler var. İmparatorluk güzel, gelsenize.

STAR WARS BATTLEFRONT

## TEK KİŞİYSEM?

**Oyunun ana menüsünde "Missions" adı altında bir bölüm var, orası oyunu tek kişi ya da bir arkadaşıyla co-op oynamak isteyenlere uygun. 15 dalga düşmanların geldiği ve hayatta kalmaya çalıştığınız Survival, size oyun modlarını öğreten (ve özel bir mekanikte pratik yapmak isterseniz kullanabileceğiniz) Training, öldürdüğünüz düşmanlardan düşen jetonları toplayıp 100'e tamamlamaya çalıştığınız Battles ve bunu bir kahraman ile yaptığınız Hero Battles, tek kişilik oyun modları. Burada özellikle kahramanların mekaniklerine alışmak isterseniz deneyebileceğiniz şeyler var ve bir arkadaşla Survival zevkli oluyor. Ama genele bakarsanız, oyunun asıl içeriğinin bu olmadığı ve "yancı" konumunda olduğu aşikâr. Bu deneyime güvenerek almayın yani Battlefront'u.**

## OYUN 110 EURO MU?

Eveeet, geldik bir diğer önemli tartışmaya: Oyunun season pass'i 50 Euro ve pakette gelenler, bu parayı ödemeyenler için büyük bir bariyer oluşturacak. 20'den fazla yeni ekipman, 16 yeni harita, dört yeni oyun modu ve dört yeni kahraman. Tartışmanın "ellerinde hazır, oyuna koymak yerine satıyorlar" kısmı var ama ben buna katılmıyorum. Serbest piyasa ekonomisinde, yasal düzenlemelere uymak koşuluyla insanlar istedikleri fiyatı istedikleri ürüne basma hakkına sahipler. Battlefront'un temel paketi de EA'in bugüne kadar sunduğu içerikle örtüşüyor. EA, harcadığı emeğin fiyatını böyle belirledikten sonra onu dolandırıcılıkla suçlamak çok çocukça. Katılmadığımız görüşleri küçümsemek, hakaret etmek oyunculuğun (ya da insanlığın) yolu olmamalı.

Ama season pass'e dahil olan dört eklenti, oyuncuları bölecek türden içerikler. Yeni haritalar ve oyun modları sadece alan oyuncularda olacağından, gerçek oyuncu kitlesiyle oynamak için insanlar bu 50 Euro'yu vermek zorunda kalacaklar. EA, elindeki ürünün ederinin toplamda 110 Euro olduğunu düşünüyor bir anlamda. Sizi Battlefront'tan soğutacak şeylerin başında bir şey gelecekse, bu güzel bir aday. EA bize tanıtımlarda yalan söylemedi, başta vadettiğinden daha kötü bir ürün de sunmadı. Ama ederinin 110 Euro olduğunu düşünmüyorsanız (ki ben düşünmüyorum), ana paketi almaktan bile kaçınmalısınız. Çünkü oyuncular toplanıp season pass'i boykot etmezlerse, DLC'ler çıktığında Battlefront'un başlangıç paketi için oyuncu bulmak zor olacaktır.

torpido, hedefi takip eden roket, keskin nişancılara uygun bir lazer silahı da alabilirsiniz bombaların yerine. Kartlardaki üçüncü slotsa şarj kullanan özelliklere ayrılıyor. Bu şarjlar her haritada ortak, 25 ile başlıyorsunuz ilk açtığınızda ve sonraki oyun deneyimlerinizde kullanma ve toplama döngünüze göre değer değişiyor. Haritadan topladığınız şarjlara dikkat etmelisiniz çünkü araçlara daha çok vurmaktan silahın ısınmasını engellemeye kadar zor durumda sürekliliği sağlayacak özellikler buradan geliyor.

Ve tüm bunlar için sürekli para ve seviye kazanmalısınız. Bunun için de sürekli oynamalısınız. *Battlefront*'un "savaş, öl, diril, tekrar savaş, öl" sistemi buna yardımcı olsa da arada sıkılmanız olası. Gerçi itiraf etmem lazım, bugüne kadar bu kadar yoğun bir savaş ortamı içinde hissetmedim ben (oyunlardan söz ediyorum tabii ki). Bunun iki büyük sebebi var bence: İlki havada atılan her bir lazeri görüyor olmanız. Modern savaş oyunlarında atılan kurşunlar nadiren gözükür ama burada havada sıkılan her bir lazer görünüyor. Tüm oyun alanı ışıl ışıl, canlı. Ve biliyorsunuz, o lazerler can yakıyor. İkinci konuysa o lazerlere (ve etrafta olan her şeye) eşlik eden sesler. Silah efektleri, diğer oyuncu karakterlerin konuşmaları, patlamalar, salvo yapan bir geminin havayı yarışı… Bunları grafiklerle ve bombalarla da birleştirdiğinizde gerçekten Star Wars ruhuna uygun aksiyon sahneleri veriyor *Battlefront*. Orada önemli bir şeyler kopuyor yani, siz de sıradan bir asker olarak bunun parçasısınız. Ki bana sorarsanız, "sıradan" olmanın çok da keyifli olduğu bir oyun *Battlefront*. Süper bir Jedi olup etrafa kılıç sallamaktansa kendi hazırladığım silah ve beceri düzeniyle mutluyum ben.

Ama ya kahraman olmak isterseniz? Ya da Darth Vader? Peki ya bir gemiye atlayıp pilotluğunuzu konuşturmak? İşte bunlar ve daha birçoğu etraftaki jetonlarla (token) sağlanıyor. Gemiler ve kahramanlar nadir bulunuyor ama etrafta özel





## İYİLER VE KÖTÜLER

**Oyunda şu anda altı farklı kahraman var. Herkese "kahraman" diyorum ama anladınız siz. Asiler'de Luke, Han Solo ve Leia savaşırken İmparatorluk'ta Darth Vader, Palpatine ve Boba Fett var. Betadan farklı olarak kahramanlarda artık süre sınırı yok. Canınız zamanla azalmıyor yani. Ayrıca korunma özelliğine de bir şarj eklenmiş. Kullandıkça bitiyor, beklemeniz gerekiyor. Silahlı karakterler de en az Güç kullanıcıları kadar ölümcül, doğru kullanılırsa. Bir de Palpatine'in ve Leia'nın yanlarında iki adet koruma askeri olunabiliyor, bu karakterler kendi silahları üçüncü kişiye sabitlenmiş kameralarıyla normalden biraz daha güçlü karakterler.**

silahlardan kartlarınızı sıfırlamaya kadar başka şeyler de buluyorsunuz. Oyunun seyrini değiştirecek yörünge bombardımanı ya da mayın gibi ciciler de mevcut bu jetonlarda.

Ama *Battlefront*'un sorunu, ilk 10 saatte herhalde tüm aksiyonu görecek olmanızda yatıyor. Elimizde zaten dört gezegen var: Hoth, Tattooine, Endor ve Sullust. Her oyun modunun her gezegende bir karşılığı var neredeyse. Mesela Walker Assault'u sadece Hoth'ta olacak diye düşünürken diğer gezegenlerde de görmek şaşırttı beni. Bu, bir çeşitlilik sağlıyor elbet. Diğer bir çeşitlilik de oyuncu konsantrasyonunu korumaya yönelik mod tasarımları. Supremacy, diğer bir 40 kişilik mod. O dev haritaya oyuncuları salmak doğru bir karar olmazdı, kim kimi bulacak bilemezsiniz. Ama oyunu fazlara ayırıp her fazda gidilecek bir ya da iki nokta verdiğinizde oyuncular o noktalara odaklanıyor. Böylelikle haritaya dağılmıyorlar, aksiyonun yoğunluğu da kaybolmamış oluyor. Bu bir ilk değil, biliyorum ama burada kullanılmasını takdir ettim.

Yine de yetmiyor arkadaşlar. İmparator Palpatine'i öldürmek için üstüne X-Wing'ini çakan pilot... Evet ilk dört seferde etkileyiciydi, kıkırdadığımı net hatırlıyorum. Ama



sonraki 15 seferde bir anlamı kalmadı. Hatta ben bile üç kere gemimi AT-AT'lere çaktım ki, nadiren uçuyorum. Ya da etrafta ölen karakterlerin patlamalarla savruluşu... Oyunun görselliği ne kadar güzel olursa olsun, bir zamandan sonra bunları seyretmek yerine hissizleşiyor ve düşmanı aramaya devam ediyorum. Yani *Battlefront* ilk 10-12 saatte büyük bir heyecan sunuyor olsa da sonrasında başka bir şey sunamıyor. Farklı haritalar, sadece manzarayı ve birkaç taktiği değiştiriyor. Hoth'ta kar siperlerine giriyor, yıkılmış AT-AT'nin arkasındaki yamaca pusuyorsunuz. Sullust'ta mümkün olduğunca sığınaklarda sıkışmamaya çalışıyorsunuz. Endor'da savaşı ikiye bölüp Ewok köylerinde de baskın olmaya çalışıyorsunuz. Bu kadar yani, bunları da ilk iki saatte kapıyorsunuz zaten. Oyunun tartışmalarına aşina olanlar için şöyle bir laf edeyim: Başlangıç paketine 10 harita daha konmuş olsaydı bile, oyunun ömrü pek değişmeyecekti aslında.

Bu noktada kişisel tercihler girmeye başlıyor işin içine, adım adım objektif dünyadan subjektife geçiyoruz. Ben tekrar eden işleri sevmem mesela. *WoW*'da en uzun süre yaptığım günlük görev dizisi Netherwing ejderlerini almak içindi, bir daha da iki haftadan uzun süre aynı şeyleri tekrar tekrar yapamadım. *Battlefront*'un benim için heyecanını çabuk kaybetmesinin sebebi, oyunun bu konuda muadillerinden daha fazla "sıkıcı" olması değil. *Battlefront*, eğlenceli. Gerçekten o kaos, izleyene düzensiz gelen tüm o savaş çok eğlenceli. Arada doğar doğmaz sizi avlayan oyuncular oluyor ya da harita bir adım ilerlediğinde siz düşmanın kucağında koşturuyor oluyorsunuz hâlâ. Ama bunlar, bu sistemde garipsemediğim şeyler.

Üstelik oyun modları da yeterince çeşitli. Az oyuncudan çok oyuncuya yelpazeniz zengin. Haritalar küçük oyun modlarında genelde aynı, o bir eksi gerçi. Ama büyük maçların aksine taktik ve takım çalışması çok daha önemli bu modlarda. Origin'in kendi sesli chat sistemi var. Dört arkadaş girerseniz bir oyuna, taktiksel bir sıkıntı çekmezsiniz. Ben öyle çok alaşağı edildim mesela, karşımdaki insanların bir iletişim olmadan o kadar sistematik ilerlemesi mümkün değil. Böylelikle taktik eksiği de kapanıyor biraz.

### İMPARATORLUK BİZİ ÇAĞIRIYOR... MU?

Geldik o en zor soruya: *Star Wars Battlefront* alınır ve oynanır mı? Bu soruya yönelirken sayfalardaki kutulara da göz gezdirmeni rica edeceğim. Çünkü bayağı çetrefilli bir soru bu. Bir kere PC'de bile 190 TL civarında fiyatıyla bu oyun pahalı. Tek kişilik bir senaryo içeriği yok. Kapsadığı Star Wars dönemi açısından *Battlefront II*'nin gerisinde. Uzay savaşları da cabası. Yani illa geçmişle kıyaslayacak-




Sadece lazerler değil, etraftaki bomba patlamaları da savaş atmosferini tamamlayan önemli öğelerden.

## PARAYLA GÜZEL SÖZ ALMAK




Müzisyen Benjamin Burnley'in kırık bir Battlefront diskiyle Instagram'da paylaştığı olay şu: EA, kendisinden oyunu sevdiğini söylemesini istemiş ve bunun için para teklif etmiş. Battlefront'un başına patlayan bir kabak da bu. Sinemadan kozmetiğe, futboldan elektroniğe kadar her sektörde olan bir pazarlama yöntemi, ilk kez EA tarafından kullanılıyormuş gibi garip bir tepki oluştu. Eleştirecek onlarca şey arasından bunun seçilmesi, haberin kendisinden daha enteresan geldi bana.

# MODUM DÜŞÜK BENİM

## DOKUZ TANE ÇOK OYUNCULU MODU VAR BATTLEFRONT'UN:

**SUPREMACY (40 KİŞİ):** İki kalabalık oyun modundan biri. Adım adım kontrol noktalarını aldığımız bu modun kademeli sistemi anlamlı. Her bir nokta alındığında, kendinden bir önceki garantiye alınıyor. Böylece tüm oyuncular haritada bir sonraki noktaya ilerliyor, oyuncu konsantrasyonu azalmıyor. Kahramanlar, avcı gemileri, ekstraları veren jetonlar; ne ararsanız bu modda var.

**WALKER ASSAULT (40 KİŞİ):** Bir diğer kalabalık oyun modu. Bir grup AT-AT walker, İmparatorluk tarafında adım adım ilerliyor, Asi İttifakı ise son noktaya ulaşmadan walker'ları patlatmaya çalışıyor. Her fazda ele geçirilecek istasyonlar var, Asiler buralardan Y-Wing bombardımanı biriktiriyor. İmparatorluk bu noktaları geri almaya çalışıyor. Her fazın sonunda AT-AT'ler saldırılabilir oluyor. Kahramanlardan gemilere yine her şeyin olduğu ikinci mod.

**CARGO (12 KİŞİ):** Bildiğiniz "capture the flag"in Battlefront'taki hali. Karşı takımın kargosunu çal, kendi üssüne getir, kendi kargon da geri almaya çalış. Buradaki fark, kargonuz çalınmış olsa bile karşı takımınkini alıp skor yapabiliyorsunuz. Kahramanlar, gemiler bu modda yok. Sadece etraftan topladığınız jetonlar var.

**BLAST (20 KİŞİ):** Bu da "team deathmatch". İki takımdan 100 düşmanı ilk öldüren kazanıyor. Bir özelliği yok, sadece ekstralar veren jetonlar var.

**HERO HUNT (8 KİŞİ):** Bir kahraman (ya da kötü adam), diğer yedi oyuncuya karşı. Gezegene göre seçilen kahramanı öldüren oyuncu, onun yerini alıyor. Burada amaç eğer kahraman tarafındaysanız diğer yedi kişiyi temizlemek, eğer normal asker tarafındaysanız kahraman ölene kadar hayatta kalmak. Gemiler yok, başka kahraman giremiyor oyuna, sadece ekstralar için jetonlar var.

**HEROES VS. VILLAINS (12 KİŞİ):** Her takımda üç kahraman, üç de normal asker bulunuyor. En fazla özel karakterin kapıştığı oyun modu bu zaten. Birbirinize giriyor, karşı takımı temizlemeye çalışıyorsunuz. Yine sadece jetonların olduğu bir oyun modu.

**DROID RUN (12 KİŞİ):** Etrafta bulunan üç adet GNK droidini bulmalı, üçünü de ele geçirmeli ve elinizde tutmalısınız. Buradaki asıl sorun, altı kişilik bir takım olarak nasıl dağılacağınız. Çünkü droidler çok hızlı el değiştiriyor, hepsini birden tutabilmek de zor. Kendinden öncekiler gibi jetonlar olan, gemisi kahramanı bulunmayan bir mod.

**DROPZONE (16 KİŞİ):** King of the Hill'in Battlefront'a uyarlanmış hali. Adım adım yere çakılan podları ele geçirip tutmaya çalışıyorsunuz. Yine oyunda oyuncu konsantrasyonuna dikkat eden bir mod. Ele geçirilen pod etkisini kaybediyor, oyuncular bir sonrakine doğru gidiyorlar. Kahramanlar ve gemiler yok, sadece jetonlar var.

**FIGHTER SQUADRON (20 KİŞİ):** Bu oyunda uzay savaşına yakın bulabileceğiniz tek mod. Gerçi biz, Star Wars'un kurgu galaksisine daha yakınız ya neyse. Burada amaç, karşı takımın indirme gemileri de dahil olmak üzere düşmanı patlatıp hedef skora ulaşabilmek. Buradaki kahramanların yansıması ise özel gemiler. Yani Millennium Falcon'u burada uçurmak mümkün. Onların jetonunu bulup geminizle alabiliyorsunuz. Ekstralar olarak da tamir ya da ekipman yenileme jetonları var.

Endor'daki bu bakışmanın sonunda kimin hayatta kaldığını tahmin ediyorsunuzdur... Ben değil...



sanız, oyun geriye gitmiş durumda. Bir de tabii oyuncuları bölecek olan season pass tartışması var ki, düşman başına.

Ama yine sizlerden bolca tepki alma pahasına şunu da söylemeliyim: Oyuncular olarak kendi kendimize gaza geldiğimiz ve bunun hıncını oyundan ziyadesiyle çıkardığımız hırçın bir psikolojinin içinde dönüp duruyoruz. Burada *Battlefront*'un (ve EA'in) doğru yaptığı şey, hep dürüst olmasıydı. Yani EA; *Battlefront*'un reklam kampanyalarında bize olacağını söylediği herhangi bir şeyi oyundan çıkarıp almadı. Uzay savaşı en başından beri olmayacaktı, Prequels (yeni üçleme demeyeyim artık, 17 Aralık'ta başlayacak o süreç) da olmayacaktı. Tek kişilik senaryo hiç konuşulmadı bile. Oyunun season pass'i erken zamanlardan duyuruldu, kapsamını da biliyorduk. Olacağı söylenen herhangi bir içerik oyundan çıkarılıp season pass'in ya da başka bir şeyin parçası haline getirilmedi. Biz reklamı yapılan neyse, onu aldık. Bunu bugüne kadar yazdığım ön incelemeleri gözden geçirerek söylüyorum bu arada, tutarlılığı takip etmek mümkün. Yani kendi kendimize gaza gelip sonrasında hayal kırıklığına düştüysek, EA'i suçlamak pek de doğru değil.

Tek kişilik senaryoyu seviyorsanız, *Battlefront* size göre değil. Benim gibi Star Wars soluyorsanız, zaten eliniz satın alma butonuna çoktan gitmiştir. *Battlefield*'ı seviyorsanız, neden sevdiğinizi düşünün ve buradaki yorumlar ihtiyaçlarınızı karşılıyor mu bir bakın. Kolay bir karar değil, farkındayım. Ama *Battlefront* çevresindeki tartışmalar gösterdi ki, zaten herhangi bir firmanın oyuncuları memnun etme şansı sıfıra yakın. Garibanım, CD Projekt RED gibi birkaçı hâlâ deniyor (ve grafikler geriye gitti diye yemediği laf kalmıyor) ama EA'in, Ubisoft'un zahmet etmeyişini ben bile anlamlı bulmaya başladım. Kendi öngörüsünü ve beklentisini yansıtıp ürünü yerle bir etmeye meraklı insanlar varken, bir oyun başarıyı yakalayabilir mi ki?

**+**

- Grafikler şahane
- Tam bir Star Wars savaş ortamı
- Betadaki dengesizlikler bir miktar çözülmüş

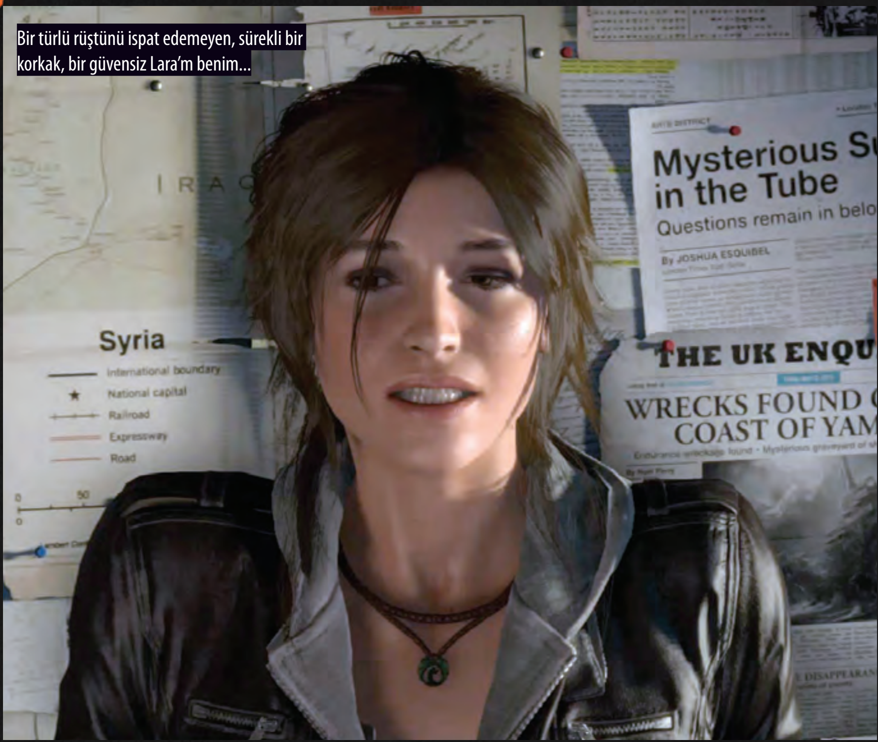
**−**

- Türkiye'de oyun almak gün geçtikçe daha çok cüzdan yamultuyor
- Season pass'in oyuncuları ayıracak olması
- Oyunun kendini tekrarı herkesi çekmeyecektir
- Yeni nesil Star Wars böyle başlamamalıydı belki de

**7**

**SON KARAR**

Tema Star Wars olduğundan bir + iliştirmek istesem de ı ıh. Ömrü içerikle, haritayla değil de formül ve oyuncu sayısıyla belirlenecek Battlefront'un. Kimileri çabucak sıkılıp gidecek, kalan sağlar da haritaları doldurur umarım.



Bir türlü rüştünü ispat edemeyen, sürekli bir korkak, bir güvensiz Lara'm benim...





**Tür:** Aksiyon / Macera **Yapım:** Crystal Dynamics **Dağıtım:** Square Enix **Yaş sınırı:** +18 **Kutulu Fiyatı:** 259 TL (XOne) **Dijital Fiyatı:** 250 TL (XOne), 150 TL (360) **Daha fazlası için:** tinyurl.com/ogz-98-rottr

# RISE OF THE TOMB RAIDER

## YÜKSELEMEYEN DEĞER LARA -ENİS KİRAZOĞLU

Bir türlü yükselmeyi başaramayan değerler arasında başı çekenlerden biri Lara Croft. Yani bu kadıncağız zaten yükselmiş, bilinen, oturaklı bir isimdi. Baktılar ki oturaklılık kurtarmıyor, bazı şeyleri yenilemek gerek, törpülediler bu kadıncağızı, yerine de bir garip kızcağız getirdiler, hiçbir şeyden haberi olmayan...

Neydi geçen oyunda gördüğümüz o Lara... Henüz toy, keşif duygusunu kazanmamış, öldüremeyen, mezar yağmalayamayan bir gençti. Peki bahsi geçen oyunda (yani önceki oyunda) neye tanık olduk biz; bu kızın yükselişine, bildiğimiz o oturaklı **Lara Croft** haline gelmesine. Gelemese bile onun başlangıcına tanık olduk. E, şimdi bu oyun ne? Adına bakın bir hele: *Rise of the Tomb Raider*. Yani Tomb Raider'ımız yükseliyor diyor. Ama artık yeter arkadaşım ya... Yükselemedi gitti şu kız!

Şu kadarcık yazıdan da tahmin edebileceğiniz üzere Lara Croft'umuzun kişilik olarak biraz daha oturmasına tanık oluyoruz. Yani hâlâ tam bir Lara değil kendisi. "**Tam Lara**" ne demek onu da bilmiyorum. Ama yapımcılar inatla gözümüze "bakın bakın gerçek Lara geliyor" mesajını sokmasından dolayı ben hâlâ bir "Tam Lara" bekliyorum.

### GERÇEK KESİT

Zamanında babasının peşinden koştuğu bir mitin peşine düşüyor Lara bu kez. Lord Croft –kızımızın babası oluyor- "Divine Source" (kutsal kaynak diyelim) isimli bir mitin peşinde. İzini sürdüğü bu mitin gerçek olduğunu da kendince doğruluyor. Fakat bir türlü bu kaynağı açığa çıkaramıyor ve insanlara ispat edemiyor. Lara'mız da yıllar sonra babasının bu uğraşının peşinden gitmeye karar veriyor. Babasını yalancı konumuna düşüren, kimsenin gerçek olduğuna inanmadığı bu kaynağı bulabileceğine inanıyor ve yolculuğumuz da bu noktada başlıyor.

Oyun boyunca Lara'nın babasıyla olan geçmişinden sahneler görüyor, ikilinin ilişkisini kavramaya çalışıyoruz. Bu geçmişle yüzleşme anlarının yanında geçen oyundan da tanık olduğumuz Trinity isimli örgütle de bol bol yüzleşiyoruz.

Hikâyenin bir hazine avı kurgusu üzerine kurulması tahmin edilebilir pek çok klişeyi de beraberinde getirmiş durumda. Oynarken sizi şaşırtacak belki bir iki sürpriz... Hmm... yok... göremezsiniz. Fakat sürprizin olmaması dinlediğimiz hikâyenin vasat olduğu izlenimini uyandırmasın. Çok iyi yazılmasa bile iyi işlenmiş, suyu çıkarılmamış bir hikâye var elimizde.

Gerçi hikâyenin suyunun çıkarılamamasının en büyük sebebi oyunun süresi diyebiliriz. Bakın tüm bu inceleme boyunca size rahatsızlık duyduğum şeylerden bahsedeceğim belki ama şu anki bunların en büyüğü olacak. O yüzden hazır olun: *Rise of the Tomb Raider*, gerçekten çok kısa bir oyun. Hem de hevesinizi kursağınızda bırakacak kadar.

Oyunu normal zorluk seviyesinde yedi saatte bitirebilirsiniz. Önceki oyunun ana görev süresinin 13 saati olduğunu hesaba katarsanız bu pek hoş karşılayacağınız bir durum olmayacak. Üstüne üstlük yapımcıların bu oyun için "ana görevi bitirmek 15 saatinizi bulacak" gibi düpedüz yanlış yönlendirmeli açıklama yapmaları durumları çok daha nahoş yapıyor. Elbet oyunun süresini uzatmak için yapabileceğiniz şeyler bulunuyor. Ama çok iç açıcı olduklarını söyleyemem.

*Rise of the Tomb Raider*, artık daha bir açık dünya olmuş durumda. Her ne kadar oyun birden fazla haritanın birleşiminden oluşsa da, bu haritaların bazıları büyük ve gidilecek farklı yerler barındırıyor. Örneğin girdiğiniz her mekânda keşfedilecek mezarlar, mağaralar, gizli

yerler sizi bekliyor. Bununla beraber oyunun bazı noktalarında karşılaşacağınız müttefiklerinizden basit yan görevler de alabiliyorsunuz. Yani isteyene vakit harcanabilecek işler mevcut. Ama gerçekten isteyene!

Bu saydığım tüm "süreyi uzatma" görevleri oyunun ana dinamikleri yanında çok sıkıcı kalıyor. Tüm bir oyun koşturmaca halinde geçiyor ve siz ana görevden çıkarak konsantrasyonunuzun dağılmasını istemiyorsunuz. *Rise of the Tomb Raider*'ın bu açık dünya olayında kotaramadığı şey de bu zaten. Yan görev kavramını oyunun mevcut yapısına yediremememişler. Hatta açık dünya gözüyle baktıkları pek çok özelliği yedirirken zorlanmışlar.

Bilenler hatırlayacaktır, önceki oyunda Lara Croft'un özelliklerini geliştirmek için kamp ateşi bulmanız gerekirdi. Bu oyunda da durum aynı. Sadece kamp ateşlerine gittiğinizde karakterinizi geliştirebiliyorsunuz. Şimdi durum böyle olunca oyunun belli yerlerinde sistematik olarak bu kamp ateşlerinin çıkması gerekiyor ki gelişebilelim. Bu bilgiyi bir kenara yazdıysak, anlatacaklarıma bir kulak verin:

Sonlara doğru, yoğun bir koşturmaca içindeyim. Ortam nasıl kaynıyor anlatamam. Bir platformun üzerinde durmak imkânsız neredeyse. Her yer, her şey yıkılıyor. Bir oraya, bir buraya atlaya atlaya ilerliyorum. Gürültü patırtı, kıyametin ortasındayım... derken "Pat!" diye karşıma çıkıyor bir kamp ateşi. Az önce yıkılan platformları arkamda bırakmış, öldürülen düşmanların cesetleri bir tarafta, insanlar çığlık çığlığa fakat Lara, sanki üç saniye önce yıkılan binalardan kaçan kendisi değilmiş gibi oturuyor kamp ateşinin başına, bakıyor sakin sakin karakter geliştirme ekranına.

Şimdi mevcut durumun içerisinde bu sahne komik kaçıyor. Kast ettiğim biraz da bu aslında, açık dünya öğelerinin olmamışlığı. Böyle koşturmacalı bir oyun tasarlıyorsan varsın açık dünya olmayıversin, açık dünya elementlerini taşımayıversin oyunun. Çünkü *Rise of the Tomb Raider* yoğun temponun içerisinde sizi yönlendiremiyor. Doğru açıları sunamıyor. Açık dünya yapısı oyunun izlediği genel politika açısından çok gereksiz kaçıyor. Keşif yapma isteği duymuyorsunuz. Sizi oyunla ilgili genel olarak memnun eden kısım, zaten yaptığınız ana yolculuk oluyor.

## SİBİRYA'YI FETHEDEN KADIN

*Rise of the Tomb Raider*'ın gerçekten iyi olduğu konu, sunduğu macerayı doğru şekilde aktarması. Ve dengeyi iyi kurması. Gizlilik, aksiyon, platform üçlüsünü abartıya kaçmadan doğru bir şekilde vermesi.

Bu üç oynanış arasında hiçbiri size yabancı gelmeyecek mekanikler taşıyor. Gizlilik de, aksiyon da önceki oyunla aynı kalitede. Ki bu durum teoride güzel, sonuçta önceki oyunun aksiyonu oldukça başarılıydı. Fakat teori, pek pratik gibi olmuyor. Sonuçta önceki oyun adı üzerinde "önceki oyun". Ne kadar sağlam olursa olsun yapımcı ekibin oynanış anlamında mesafe kat etmemesi biraz sinir bozucu. Yani gören de *Tomb Raider* ile *Rise of the Tomb Raider* arasında altı ay var sanır. O kadar aynı. Vuruş hissi, animasyonlar, hareketler genel olarak çok ama çok benziyor bir önceki yapıma.



Öldüremiyor falan diyoruz da, önceki oyunda olduğu gibi burada da önümüze geleni harcadığımız sağlam bir aksiyon yapısı var oyunun.

Bakın şu konunun üzerinde iyi duralım istiyorum; buradaki eleştirimin doğru anlaşılması önemli. *Rise of the Tomb Raider*, yapmak istediği işleri oldukça iyi başarmış bir oyun. Ama sıkıntımı anlıyorsunuz değil mi? Başardığı işlerin hepsi daha önce başardığıyla aynı. Can sıkıcı kısmı bu. Siz kafanızda ne potansiyeller düşünüyorsunuz yeni oyun için, ama ortaya çıkan sonuç ne oluyor. Üzücü.

## PLATFORMLARIN KRALİÇESİ

Yiğidi pek bir öldürdük sanki. Hakkını da çok veremedik gibi... Bayağı bayağı gömdük biz bu oyunu. Hâlbuki benim derdim gömmek değil, eleştirdiğim noktalara parmak basmaktı. O parmak biraz ağır mı kaçtı ne?

Lara Croft'a özürlerimi ileterek elimizde taş gibi bir aksiyon/macera oyunu olduğunun altını çizmek istiyorum. Evet, beklentilerimin altında biraz ezildi diyebilirim. Evet, aynı şeyleri gördüğüm için canım sıkıldı da diyebilirim. Fakat bazı gerçekler değişmez. Ve bir gerçek var ki; bu oyun başarılı.

*Rise of the Tomb Raider*'ı benim gözümde en kıymetli



Oyunun grafikleri Xbox One'ın hakkını verir nitelikte.



## DÜŞMAN VE EL BOMBASI SEVGİSİ

Cyrstal Dynamics, önceki oyunla benzer aksiyon dinamikleri taşıyan yeni oyununa farklı bir çatışma havası katmak için birkaç numara denemiş. Bu numaralardan en göze batanı, yapay zekânın devamlı el bombası sallaması. O kadar çok sallıyorlar ki yemeyip içmeyip tüm parayı bombaya yatırdıklarını düşünebilirsiniz. İkinci numaraysa boss havası vermek için yapılan ilginç çatışma sahneleri. Açıkçası kalkan taşıyan düşmanlara karşı dans ederek savaşmak çok ilgimi çekmese de bu iki çabayı da takdir ettim (neyse ki çok ısrar edip, bu "boss'umsu" sahneleri fazla tutmamışlar).



Bunca yıldır doğal yaşamdan ne istiyorsun ha Lara! Söyle bana!



## GELİŞME ÇAĞI PROBLEMLERİ

İncelemede değindik ama burada bazı şeyleri daha açık dile getirmek gerek. *Rise of the Tomb Raider* görsel anlamda oldukça iyi bir oyun. Fakat iş animasyonlara geldiğinde yeni bir şeyler görememek biraz üzücü. Bunun en büyük sebebiyse oyunun One ile birlikte 360'a da çıkması. Peki herkesin eski nesle sırt çevirdiği bir devirde nereden geliyor bu 360'a çıkma hevesi? Cevap satışlarda gizli diyebiliriz. Microsoft ile özel anlaşma imzalayan Square Enix, ONE'ın satışlarını yetersiz bulmuş olacak ki oyunu 360'a da çıkarmak istemiş. Adamlar korkmuş sonuçta; sadece ONE'a çıkarırsak oyun az satacak diye... (İşbu tespit, veriye dayanmadan, yazarın kişisel düşüncelerinden oluşmaktadır)



Çok işlevli bir kazmanızın olması Sibirya'da işe yarar arkadaşlar, not edin bunu.





## BİR ÖNCEKİ OYUNU GÜVENLİ LİMAN GÖRÜP ÜSTÜNE DOĞRU GELİŞTİRMELERİ KOYAMAMAK BU SERİNİN LANETİ.

yapan taraf, oyunun içerdiği platform öğeleri aslında. Uzun bir zaman sonra ilk kez bir aksiyon oyununun platform kısımları bana bu kadar keyif verdi. Günümüz dünyasında değişen oyun mekanikleri sebebiyle platform kısımlarından keyif almayan ben, bu oyunda mest oldum. *Rise of the Tomb Raider*, o eski tadı yakalıyor. Sizi zorlayan, farklı şeyler yapmaya iten, bol bol öldüğünüz platform öğelerini karşınıza çıkarıyor.

Yıkılan bir binadan son hızla koşarken, ucu kancalı halatınızı tepedeki sütuna atarak binadan uzaklaşmak, düştüğünüz yerde buz parçalarının olduğunu fark ederek son anda kancanızı o buz parçasına takmak, ama o buz parçasının dağılmaya başladığını fark ederek tekrar atlamaya teşebbüs etmek... Uzun zamandır bir oyundan alamadığım platform tecrübesini yaşadım bu oyunda. Atladım, heyecanlandım, öldüm, denedim, eğlendim.

Üstelik bu yoğun aksiyon içerisinde gözüme ilişen manzaralardan da ziyadesiyle hoşnut kaldım. Bana kalırsa Xbox One'ın grafik anlamında en güçlü oyunlarından biri olmuş *Rise of the Tomb Raider*. Üstelik kendisini sadece karlı mekânlarla sınırlamaması, oyun boyunca farklı iklimlerden de manzaralarla karşılaşabilmemiz işin tuzu biberi olmuş.

Tüm bu aksiyonun oldukça akıcı olması fakat bu akıcılığın oyunu çok da kolaylaştırmayan özgün yapısı *Rise of the Tomb Raider*'ın kilit noktası aslında. Açık dünya elementlerini bir kenara salladığınızda elinizde o kadar konsantre bir oyun kalıyor ki markayı son zamanların en iyi aksiyon oyunlarından biri haline getiriyor. Fakat bu noktada yapımcı ekibin önceki oyundaki gibi açık dünya elementleri koyması, gereksiz yere vahşi hayat, hayatta kalma gibi temaları oyuna yedirmeye çalışması, kısa oyun süresini uzatmak için zevksiz yan görevler serpiştirmesi yapacağınız yolculuğun büyüsünü bozuyor.

*Rise of the Tomb Raider* maalesef önceki oyunun başarısına çok bağlı kalmış, vizyon olarak yetersiz bir oyun. Halbuki kendi tarzını bağımsızca ortaya koyabilse, bize açık dünya havası yerine konsantre bir macera sunmaya odaklasa Xbox One aldıracak "o" oyun olabilirdi. Fakat şu anki haliyle kendisi Xbox One'ınız varsa muhakkak almanız gereken oyun seviyesinde... (Hmm, hiç fena değil aslında.)

**+**

- Son yılların en eğlenceli platform anları
- Grafikler şahane
- Dinamik oyun yapısı

**−**

- Kısa oyun süresi
- Animasyonlar önceki oyundan kopyala yapıştır
- Oturmayan açık dünya elementleri

**8**

**SON KARAR**

Beklentilerin altında ezilse de hâlâ taş gibi bir aksiyon sizi bekliyor!


OYUNGEZER'E ULAŞMAK
ARTIK ÇOK KOLAY...
dukkan.oyungezer.com.tr
TIKLAYIN, DERGİNİZ EVİNİZE GELSİN!
GERALT KARTON FİGÜRÜNÜZ İÇERİDE!
YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ
Oyungezer
Oyungezer ÖZEL
LEAGUE OF LEGENDS
HERKESE
500 RP
& İKİ DEV
POSTER
HEDİYE
setidükkan
3 SAYI BİR ARADA
SADECE 20 TL
TOPLAM
6 POSTER
1600 RP
5. SAYI
HEMEN AL!
YILLIK
ABONELİK
79 TL
HER AY
8 TL'YE
DERGİN KAPINDA!
BEŞİKTAŞ
FIRTINASI
Özel fotoğraflar,
ilginç detaylar
Dükkâna bekliyoruz!
oyungezer.com.tr
setimedia



Nitrosuz yola çıkılmaz! (Evet, plakada adım yazıyor, ne var?!)



○ **Tür:** Yarış ○ **Yapım:** Ghost Games ○ **Dağıtım:** Electronic Arts / Aral ○ **Kutulu Fiyatı:** 261 TL ○ **Dijital İndirme:** 269 TL ○ **Yaş Sınırı:** +12
○ **Dahası İçin:** nfs.wikia.com/wiki/Need_for_Speed_(2015)

# NEED FOR SPEED

## BU MUYDU BE ABİ REBOOT DEDİĞİNİZ? -ÖMER AKDAĞ

Uzun yıllar sonra ilk defa *NFS* serisine bir yıl ara verilmişti ve oyun üzerinde iki yıl çalışılmıştı, oyunun adı doğrudan *Need for Speed*'di, yani koskoca *NFS* markasına reboot atılıyordu, videoları muhteşem görünüyordu...

Ayrıca birçok oyuncu aldığı kötü yorumlar sonrası *The Crew*'a girmemeyi tercih etmişti ve de Xbox'ı ve *Forza Horizon 2*'si olan insan azdı. Ortamlarda uzun zamandır hakikaten şöyle sıkı bir arcade yarış oyunu olmamasının sıkıntısını çeken bir ton oyuncu birikmişti...

*Need for Speed* hakkında bayağı kallavi bir beklenti oluştu. Oysa oyun, ne kadar eli yüzü düzgün olsa da bu beklentilerin altında çok eziliyor.

### YARIŞIYORUM AMA BİR SOR, 'NEDEN?'

Oyunda entrikalarla örülü; kazanmanın mağrurluğu, kaybetmenin burukluğuyla ilgili; kan, ter ve gözyaşıyla dolu bir hikâye bulunuy- Şaka yaw şaka. Dümdüz "hadi sen yarışçısın, şimdi git kazan da en tepeye çık" gibi bir mevzu var klasik. Aslında böyle söyleyince de doğru olmadı, daha çok "HEY! YO! ADAMIM! *brofist* ÇIK ŞU ŞEHRE DE KİMİN PATRON OLDUĞUNU GÖSTER ONLARA. HADİ ÇAK Bİ OYUNUMUZUN SPONSORU OLAN ENERJİ İÇECEĞİNDEN DE NEŞEMİZİ BULALIM" kafasında gidiyor. Arada telefon konuşmalarıyla ve gerçek görüntülerden oluşan ara sahnelerle ilerleyen senaryonun kendisinde bir cacık yok dediğim gibi. Yönetmenlik rezil, replikler daha da rezil. Oyuncular bu kadar rezilliğe rağmen iyi iş çıkarmış yalnız, haklarını teslim etmek lazım. Onlar durumu kurtarıyor olabildiğince.

Yani oyunun bu hikâye tarafından tiksinenler de çok, mevzuları beğenenler de. Bana sorarsanız, olsa da olur olmasa da olur bir çaba bu. Yani öyle gaz veren, merak ettiren falan bir tarafı yok ama oyundan soğutacak kadar kötü de değil. Akıyor işte bir şekilde. Neyse, hikâyeyi aradan çıkarmış oldum en başta, iyi oldu. Yarış oyunu oynayacağız sonuçta.

### YEMİŞİM HİKÂYEYİ

*NFS*'yle ilgili ilk dikkatinizi çekecek şey oyunun accccayip güzel görünmesi olacak. Arada bir güneş doğarmış gibi yapıyor ama onun dışında tamamen gece yarışıyoruz ve gece, şehrin ışıkları altında, yağmurun ıslattığı yollarda araç kullanmak insana cidden iyi hissettiriyor. 1-2 kez belirip kaybolan araba gördüm, bir de 10 küsur araba birbirine girince oyunun birazcık kasmasına şahit oldum ama *NFS*'nin teknik tarafı hakkında söyleyebileceğim olumsuz şeyler de bunlardan ibaret. Oyun teknik olarak kusursuza yakın ve bu da size direksiyon sallamaktan keyif almanız şeklinde dönüyor.

Oyunun yarısından fazlasında kullandığım bebeğim.






Ama o kadar da değil. Dedim ya teknik olarak kusursuz diye, aslında görsel ve performans açısından diyorum onu. İşitsel olarak ise 'Aman Tanrım' dedim, bu kadar mı kötü olunabilir! Motor sesleri, çarpma sesleri falan değil kastım, onlar gayet kulak okşuyor (300'le giden Lamborghini'nin vızır vızır sesini müzik gibi dinleyebileceklere tabii bu lafım). Ama o müzikler...

Diyeceksiniz ki "RYO falan olsa anlarım da yarış oyunu neticede, müziklere neden o kadar taktın?" İnanın şu oyuna kadar yarış oyunlarında müziğin bu derece önemli olduğunu fark etmemiştim. Ne bileyim, en sevdiğim *NFS*'ler, *Underground*'lardır benim. Bakıyorum bu oyuna, sürüş güzel, şehir güzel, komple gece, modifiye imkânları süper... *Underground*'da sevdiğim her şey var neredeyse. Peki ben neden *Underground* kadar bağlanamadım bu oyuna? Birkaç nedeni daha var ama ciddi ciddi birinci sebep müzikler. *Underground*'un Fuel'ıdır Get Low'udur hâlâ kulaklarımda. Buradaysa siz yarışırken arkada vıcı vıcı katlanması zor, acayip acayip sesler var. Ya elektronik müzik de sevmiyor değilim, hatta çok sevmediğim ama atmosferi desteklemek için tercih edilebilecek Fast & Furious'unkiler tadında müziklere de razıyım ama cidden bu kadar mı dandik olur bir oyunun müzikleri…

## BİZE HIZ LAZIM

Neyse, müzikleri kıstınız, arkadan *Underground*'un soundtrack'ini açtınız ve yarışmaya başladınız. İşte *NFS*, yapması gereken birinci işi çok iyi yapmış her şeye rağmen; hız hissini çok çok iyi veriyor. Özellikle Honda Civic falan gibi tıngır mıngır araçları bırakıp şöyle Dodge Viper'lara sonra da Lamborghini'lere geçince olay çok hoş bir hâl alıyor. Şehirdeki trafik gayet seyrek ama otobanda üç yüz bilmem kaçla giderken de onlara çarpmamak için kasım kasım kasılıyorsunuz. O gerilim çok tatlı işte.

Tabii oyun bildiğimiz anlamda rakiplere ve zamana karşı yarışlardan ibaret değil. Drift de *NFS*'de çok büyük bir yere sahip. Normal drift puanı yarışları, en öndekinin daha çok drift puanı aldığı yarı yarış yarı drift tadında şeyler, Drift Train denen diğer araçlardan uzak olursanız puan toplayamadığınız başka bir şeyler... Drift Train dışındakiler gayet tatlı olmuş. Drift Train ise bazen sinir krizi geçirtebiliyor. En kralından bir drift atarak dönmüşüm virajı, toplayacağım puanları ama diğer arkadaşlar arkada kaza yapmaya karar vermiş, siz de onlardan uzak olduğunuz için sıfır çekiyorsunuz. *Fast & Furious: Tokyo Drift*'te hani dağdan drift yapa yapa indikleri çok hoş bir sahne vardır ya, biraz o hissi yakalamaya çalışmışlar ama hiç olmamış. Sizin dışınızda gerçekleşen olaylar nedeniyle başarısız olmak güzel bir his değil.

Ha bir de polis kovalamacaları var işin içinde tabii. Çok sık çıkmıyorlar karşınıza, çıktıklarında da altınızdaki araba hızlıysa kolay ekiliyorlar. Polis mevzularıyla çok uğraşmıyorsunuz yani aslında. Yalnız hakkını yemeyelim, bol polisli birkaç özel yarış var ki onlar bayağı adrenalin deposu.

Oyundaki yapay zekâ ise orta karar. Gerçi yine yarış oyunlarının klasik pisliğini uygulamışlar; biraz fark açtığınızda halk arasında "poposuna jet motoru takmak" dediğimiz eylemi gerçekleştiriyorlar ve siz son hız da gidiyor olsanız uçup yetişiyorlar. Ama onlar fark açtığında da "eleman arkada kaldı, bekleyelim azıcık" deyip yavaşlıyorlar. Üst düzey yapay zekâsı olmayan yarış oyunları hep uygular bu taktiği ama bunu *Test Drive 5*'ten beri bu kadar bariz yapanı da görmemiştim.

Bu arada modifiye olanaklarının gayet tatmin edici olduğunu da not edeyim. Satın alabileceğiniz bir sürü parça ile aracınızın performansını artırabiliyor, her ayarıyla oynayıp istediğiniz sürüşü elde edebiliyorsunuz. Bir de genel bir çubuk koymuşlar, bir ucu yola yapışma, bir ucu da drift. O çubukta istediğiniz noktayı seçerek aracın nasıl kullanılacağını ince ayara girmeden halledebiliyorsunuz. Görsel olarak da çok zengin modifiye imkânları var. Elbette Doğan görünümlü bir Lamborghini yapmaya olanak vermiyor ama alın bir Dodge Viper'ı istediğiniz gibi boyayın, üzerine istediğiniz gibi çıkartma yapıştırın... Bu konuda *Underground*'ları aratmıyor hakikaten oyun.



Gerçek hayattaki yarış efsaneleri de var hikayenin içinde. Tanıyanların hoşuna gidecektir.



Hasarlar elbette yalnızca kozmetik.

## TEK KİŞİLİK MULTIPLAYER OYUN

EA'in *SimCity*'de uyguladığı ve bir sürü eleştiri alan sürekli online olma zorunluluğu vardı ya, hah işte aynısı burada da var. Sunucular gayet iyi çalışıyor ve evde kotası dolmuş 3 megabit internetimle sorunsuz bir şekilde oynadım. Yani pek can sıkıcı bir tarafı yok aslına bakarsanız ama gerek var mıydı gerçekten? Elbette oyunu *The Crew* gibi DVO'msu yapsalardı ya da bir sürü online olanak koysalardı bir şey demezdim ama aşağı yukarı 10 saat süren, ne çok kısa ne de çok uzun, biraz da kolay olan senaryoyu bitirdiğinizde doğal olarak çok oyunculu yarışlara, etkinliklere, turnuvalara girmek isteyebilirsiniz ve doğru düzgün öyle bir şey yok! Hani gidip oyuncularla bire bir yarışlar yapabiliyorsunuz ama o kadar! Kendinize bir klan kuramıyorsunuz, bir etkinlik açıp oyuncuların gelmesini bekleyip yarışamıyorsunuz, kendi lobinizi kuramıyorsunuz... Haritadaki oyuncuların tek işlevi siz drift'in en tatlı yerindeyken gelip bir güzel bindirmeleri. "Madem standart multiplayer özelliklerini bile oyuna koymayacaktınız, ne alemi vardı sürekli online olma zorunluluğunun" diye sorarlar adama.

Tabii bir diğer sorabilecekleri şey de "bir yarış oyununda neden manual vites olmaz?" olabilir. Bir başka soru da "bir yarış oyununda neden direksiyon desteği olmaz?" olabilir (koca direksiyonu ofisten eve boşa taşımışım). Ufak ama önemli şeyler bunlar.

Genel olarak *Need for Speed* hız hissini çok güzel veren, teknik olarak kusursuza yakın, gayet keyifli bir yarış oyunu. Ama bundan fazlası da değil; normal, sıradan bir yarış oyunu. "Seriye reboot attık"ın altını doldurabilen bir tarafı pek yok.

### İPUCU

- Şehirde polis seyrek, o nedenle kovalamaca görevlerini yapmak için polis bulmakta zorlanabilirsiniz. Navy Pier'in en güneyinde, otoyolun altında bir tanesi sürekli devriye geziyor, ona salça olabilirsiniz.
- Dönüş çok çok keskin değilse, hatta öyleyse bile el freni kullanmamaya çalışın. Güzel drift normal frenle yapılır.
- Normal drift puanı mücadelelerinde bırakın yapay zekâ önden gitsin, bir de onlara çarpmakla uğraşmayın. Ayrıca bu mücadeleler yavaş arabalarla daha kolay.
- Hikâyeyle ilgili bir etkinliğe uzun süre gitmezseniz sizi arayıp "Nerede kaldın? Sensiz başlayacağız bak!" falan diyorlar. Takmayın kafaya, öyle bir şey olmuyor.
- Amy'nin görevlerine öncelik vermeye çalışın. Yeni parçalar açılıyor.
- Bir gün ABD'ye gidip şu Manus karakterinin evine sızıp saçını kesmeye niyetlenirseniz beni de arayın, beraber gidelim.

**+**

- Hız hissi şahane
- Driftler de gayet keyifli
- 50'den fazla araç
- Görsel olarak muazzam

**−**

- Oyun tarihinin en kötü müzikleri
- Sürekli internet bağlantısı istiyor
- Ama ne hikmetse multiplayer neredeyse yok

**6**

**SON KARAR**

Düzgün bir arcade yarış oyunu istiyorsanız iyi gelecektir ama bundan fazlasını da beklemeyin.



# Fallout 4

## WASTELAND'E DOMATES EKMEK

SİNAN AKKOL




Oyunda en çok aradığım şey cephane yapmak oldu. New Vegas'ta bayağı uğraştığım bu özelliğin olmaması sürekli dükkânlara gitme zorunluluğu getiriyor.

Oyunun perk ekranında takılmak bile bir keyif!

Dogmeat bakma öyle melül melül... En son ayıcığımı verdim sana.






**Bazı oyunlar bizim için neden benzerlerinden çok daha farklı bir yerdedir? Bu soruya şöyle bir cevap veriyorum:** Hayatımızdaki çok önemli olayları bağdaştıracak şekilde, o olaylarla aynı dönemde hayatımızda girmiş oyunlar bizde çok farklı bir yer tutar...

1997'nin Kasım ayı benim için bir dönüm noktasıydı: Üniversitenin son senesiydi, alttan tam sekiz ders getirmiştim ve ailem bunu bilmiyordu. Kendi kendime bir söz vermiştim: Ne yapıp edip o üniversiteyi dört senede bitirecektim. Yani, sırtımda acayip bir ders yüküyle geçmiştim son seneye. Diğer taraftan, yazarlık yarışmasını kazandığım Level adlı dergide ilk profesyonel yazarlık deneyimime başladığım aydı bu... Hem dergide kendimi kabul ettirmek, hem de üniversite eğitimimle çok yüklendiğimi bildiğim aileme biraz olsun katkıda bulunma isteğiyle çok titiz çalışıyordum. Ama tabii ki geçici bir şeydi bu, mezun olup endüstri mühendisi oluncaya kadar sürecekti sadece...

Bütün bunları sindirmeye çalıştığım bu dönemden geçerken, bir gün hayatıma Yazıcıoğlu'ndan alınmış bir CD girdi: *Fallout*... Daha önce *Jagged Alliance*'ta ve *XCOM*'da kendimi ölesiye kaptırdığım izometrik / sıra tabanlı strateji oynanışı vardı. Ama daha önce benzerini görmediğim (ve bende hastalıklı bir takıntı haline gelen) nükleer felaket sonrası bir dünyada geçen bu "minik" oyunla o kadar çok zaman geçirdim ki üniversitenin 4. senesi ve yazarlıkla ilgili tüm planlarım tepetaklak gidecekti kesin. Gitmeliydi gayet doğal olarak, öyle değil mi?

Ama gitmedi... Takip eden 1998 yazında, aynı anda hem teklif edilmiş Level'ın Yazı İşleri Müdürlüğü'nü kabul etmiş, hem stratejik olarak yaz okuluna bıraktığım 3 dersi ve tek ders sınavını vermiş, hem de tüm bunların arasında tamamen aklımdan çıkmış olan stajımı yapmıştım... Bitirme ödevini son teslim tarihini yarım saat geçe (üzerinde usturuplu yazılmış bir notla) dekanın kapısının altından atıp üniversiteyi bir daha geri dönmemek üzere terk ederkenki hislerimi anlatmam mümkün değil size.

İşte benim için *Fallout* bu demek: Sadece şahane bir oyun, sadece unutulmaz bir klasik değil, sadece türünün en iyi örneği değil; kendimi en çok zorladığım ve kendimle en çok gurur duyduğum dönemlerimden birisiyle özdeşleşmiş bir dost demek.

## O DOMATES YETİŞECEK!

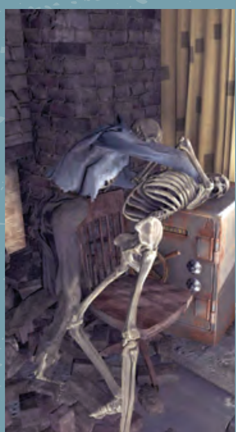
*Fallout 4*'e girerken pek çok şeyden emindim: Yine saatlerimi kaybedecektim. Bu kez eşimle beraber minik kızım da yüzümü unutacaktı. Yapmam gereken önemli işleri sudan bahanelerle erteleyecektim. Harabe bir dünyada kilometrelerce yol tepecek, Deathclaw gördüğümde lanetler savurarak kaçacak delik arayacaktım... Eninde sonunda adı "Henry" olan bir ağaçla kesişecekti yollarım...

Ama *Fallout 4*'e girdikten sonraki üç saatimi domates ekerek, köpek kulübesi yaparak ve terk edilmiş bir benzinliğin üstüne kaçak kat çıkıp "hmmm, terası nereye yapsam ki?" diye etrafa bakınarak geçireceğimi hiç düşünmemiştim.

*Fallout 4* yılın oyunu mu? Bunu söylemek tek başıma bana düşmez. Hele ki *Witcher 3* gibi bir canavar hâlâ taptazeyken. Ancak şunu söyleyebilirim:

### İskeletlere Dikkat!

**Bethesda'nın bir kelime kullanmadan hikâye anlatma tekniği bu (Half-Life 2'de kullanılmıştı). Bu iskeletlerin içinde bulunduğu haller, çok ince hikâyeler anlatıyor.**



Boss'lardan aldığınız etleri satmayın. Bunlardan yaptığınız yemekler çok daha güçlü oluyor ve özelliklerinize artı veriyor. Mesela Mirelurk Queen Steak +2 veriyor tam 1 saat. Bu tür buff'lı yemekleri aldıktan sonra tutup da uyumayın, boşa harcamış olursunuz.




Bu yıl beni en çok memnun eden oyun oldu *Fallout 4*. Serisinin büyüsüne olabildiğince güçlü bir şekilde sahip bu oyun. *New Vegas*'ın Black Isle soslu diyalog seçenekleri burada yok. Hatta rol yapma öğelerinin ateşi de iyice kısılmış. Önceki oyunlara göre son derece düzgün hale gelmiş FPS oynanışı nedeniyle RYO'dan ziyade "fazla derin" bir FPS'ye dönüşmeye başlamış. Ama bunların hiçbiri *Fallout 4*'ün çoook uzun bir süre içinde kaybolacağınız bir dünya olduğu gerçeğini değiştirmiyor.

## AİLE RESMİ

Oyun 23 Ekim 2077'de, yani nükleer savaşın gerçekleştiği gün başlıyor. Keyifli bir aile ortamı olan kahramanımızı (çok başarılı bir editörde) yarattıktan sonra olanlar oluyor; eşiniz ve oğlunuzla birlikte en yakındaki Vault'a son anda yetişiyorsunuz. Buradan sonraki olayların sürprizini bozmamayım, kendiniz yaşarsınız. Ama o Vault'tan tam 210 yıl sonra çıktığınızda aklınızda tek bir şey olacak: Oğlunuzu bulmak.

## "BETTER" OL BETHESDA!

*Fallout 4*'ü tek cümleyle tanımlamamı isterseniz *"Fallout 3 ve New Vegas'tan çok doğru dersler çıkarmış Bethesda şaheseri"* diyebilirim. Oyun her yönüyle *F3* ve *FNV* severlere tanıdık gelecek, çünkü eski sistemlerin hepsi yerli yerinde duruyor. Ama tüm sistemlerde kimisini hemen, kimisini çok sonra fark edeceğiniz yeniliklerle gelmiş. Bir tanesi hariç: *Fallout* serisinde ilk kez ana karakterimiz konuşuyor. Ama çok büyük bir sorun var: Karakterimizin konuşması kazma gibi. "Kazma gibi" derken, kelimenin tam anlamını kullanıyorum: Ruhsuz ve derinliksiz, oyuna hiçbir şey katmıyor ama çok şey götürüyor. Götürdüğü şeylerin başında da önceki oyunlarda olan, karakterimizin verdiği zekice, aptalca, komik, kızgın, derinlikli ve upuzun yanıt cümleleri yerine bomboş, kupkuru cevaplar vermesi oluyor. Büyük ihtimalle o upuzun, duygu dolu cümleleri seslendirmek, bu halde seslendirmekten kat kat zor olacağı için böyle bir yol seçmişler. Ama olan *Fallout*'un o muhteşem diyaloglarına olmuş... Tamam, *F3*'ün diyaloglarının tamamı berbattı, bu ondan bir tık daha iyi. *F4*'te en azından NPC'lerin cevaplarında kaliteli bir metin yazarının parmağı var.

Çuvaldızı batırdık oyuna ama kafa göz girişenlerin bir hatasını da düzeltmek istiyorum: Daha en baştan Power Armor'a kavuşmak ve Deathclaw'a dalmak bazılarımıza ters gelmiş. Ancak bunun önemli bir sebebi var: Sizi Power Armor inşasına erkenden hazırlamak. Eh, altınıza PA çekmişken de düşman olarak karşınıza Gecko çıkaracak hali yoktu herhalde oyunun, tabii ki Deathclaw gelecekti :)

## WASTELAND İNŞAATLA KALKINMAZ!

*Fallout 4*'ü *"upgraded Fallout 3"* olmaktan kurtaran en büyük yeniliği, sürekli bir şeyler inşa etmeniz. Elinizdeki silahtan üstünüzdeki zırha, oyunun başında verilen Power Armor'dan yiyeceğiniz yemeğe kadar her şeyi geliştirebiliyorsunuz. Bu *New Vegas*'ta da vardı, ama *F4*'teki derinliğe sahip değildi. Bu derinliği sağlayan şey artık kendinize ufak bir kulübeden koca bir kaleye kadar değişen boyutlarda, alabildiğine fantastik üsler yapabilmeniz! Önceki oyunlardaki ev alıp içini dekore etme hadisesiyle karıştırmayın sakın: Beton zeminden duvarlarına, iç mekân döşemesinden envai çeşit savunma sistemlerine, elektrik şebekesinden programlanabilir sistemlerine kadar karmaşık bir yaşam merkezi kurmaktan bahsediyorum!

İnşaat sistemini biraz açalım: Oyunun başlarında dilerseniz Minutemen adlı bir gruba katılıyorsunuz. Bu grubun görevlerinde üs kurabileceğiniz küçük kasaba ve bölgeleri ele geçiriyorsunuz. Bir üssü ele geçirince açılan Workshop moduyla, üsteki her şeyi hammaddeye dönüştürebiliyor ve elde ettiğiniz hammaddelerle sıfırdan, bambaşka yapılar yapabiliyorsunuz.

Bu yeni sistem, önceki oyunlarda beni uyuz eden bir şeyi çok ihtiyaç duyacağınız bir şeye dönüştürmüş: Etrafta göreceğiniz tüm eşyalar üretimde kullanılacak bir hammadde haline geliyor. Eski bir tost makinası mı buldunuz? Atın cebe, alüminyum ve bakıra dönüştürün. Koli bandı mı var orada? Kağıt ve tutkalınız hazır. Yani bu, *Fallout 4*'ü bambaşka bir "mezarcılık" seviyesine taşıyor. İhtiyacınız olan hammaddeyi ararken, gereksiz trilyonlarca şeye bakmamanız için arayacağınız şeyleri Workshop modunda rahatlıkla seçebiliyor olmanız da güzel bir artı.

Ey yağmacı, sen mi delisin yoksa bu giyim kuşamla ben mi?!






Daha önce hiç Fallout oynamadıysanız bile, Fallout 4'e başlayabilirsiniz. Ufak tefek göndermeler haricinde hiçbir şey kaçırmayacaksınız.




Yeni düşman çeşitleri yok Fallout 4'te ama yaratıklar kendi içlerinde güçlerine göre çeşitleniyor.

İnşaat için gerekli bazı maddeler sadece belli satıcılarda bulunuyor (beton mesela) ve eğer başka malzemeleri ayrıştırarak edinemiyorsanız, bu satıcılara başvurmanız gerekiyor. Yani, bu NPC'leri kızdırır veya öldürürseniz, sonsuza kadar bazı şeyleri inşa edemezsiniz. Amman dikkat!

## KONTROLSÜZ GÜÇ

Gerçekten, Power Armor'ın oyunun başında verilmesi çok büyük bir güzellik. Bu konuda Bethesda'nın körlemesine eleştirilmesine hiç aldırmayın. Üssünüzü kurduktan sonra tamirhaneye çektiğiniz Power Armor'ın altı parçasını (miğfer, gövde, ikişer kol ve bacak) özellikleriniz yettiğince ve malzemeniz varsa geliştirebiliyorsunuz. Her parçaya alabileceğiniz ayrı ayrı özellikler var (benim olacaksın Jetpack! Hulkbuster yapacağım oni! :) Oyunda benim bulabildiğim dört çeşit Power Armor var: T51, T60, T75 ve muhteşem X-01. Birinin kolunu diğerinin bacağıyla kullanabiliyorsunuz. Tek tek parçalar hasar alıp kullanılmaz hale geliyor ve tamirat için üsse dönmeniz gerekiyor.

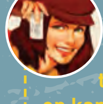
Ve Power Armor'ların ciddi bir "pil" sorunu var. Az bulunan ve pahalı "Fusion Core"lar ile çalışıyor ve eğer bu biterse zart diye duruyorlar. Ayrıca, içinde pili olan bir PA'i ortalıkta bırakırsanız, bunu kullanacak zekâsı (ve uzuvları) olan düşmanlarınız içine binip bu hatanızı size pahalıya ödetiyorlar. Özellikle Brotherhood'la olan savaşlarınızda en önemli hedef noktanız BoS askerlerinin sırtındaki Fusion Core olacaktır. Kritik zarar gören Core otomatikman dışarı atılıyor ve minik bir nükleer patlamanın ardından, PA'i kullanan düşman kabak gibi dışarıya çıkıyor. Yani Power Armor demek, "OP" bir şekilde Wasteland'i öttürmek demek değil.

Silah crafting sistemi de bir bu kadar derin. Oyundaki en yaygın silah Pipegun. Bu silah o kadar modifiyeye açık bir alet ki düz tabancadan shotgun'a, makinalıdan sniper tüfeğine kadar her şeye dönüşebiliyor. Tabii başka yüzlerce silah da var ve bir şekilde hepsi hem kullanım, hem de tasarım olarak çok gerçekçi. Yükleme ekranlarında çıkan tasarımları yakından incelerseniz, etrafta bulunan parçalarla derme çatma bir silah yapsanız benzer tasarımlar elde edeceğinizi göreceksiniz. Bir Minigun'ın ucuna dört tane metal parça ve dikenli tel eklenerek yapılan "Shredder" modunu görünce ağzınızın açık kalacağına eminim.

Yalnız dikkat edin, silahlar modlandıkça isimleri saçma sapan uzunlukta, ne olduğu anlaşılmayan şeylere dönüşüyor (isimler ekrana sığmadığı için fontları küçülüyor hatta :). Neyse ki silahlarınıza siz de isim verebiliyorsunuz.

## Hangi Yol Arkadaşı

**Oyunda sizinle birlikte gelen 13 yol arkadaşı var. Ölmüyorlar. Üstlerine ne yüklerseniz eşek gibi taşıyorlar. Bunlar yaptıklarınıza göre sizi terk edip gidebilecekleri gibi, yaptıklarınız ve verdikleri özel görevler sayesinde ilişkiniz dostluk seviyesine gelirse özel Perk'ler de kazandırabiliyorlar. Ancak savaşlarda hedef bölme dışında hiç etkili değiller, yapay zekâları da... şey, asla ellerine bir Fatboy vermeyin diyeyim, siz anlayın. Ben oyun boyunca beş tanesiyle takıldım. Bunlardan hangileri dövüşte iyi, hangileriyle keyifli zaman geçirirsiniz yazmak istedim:**



**PIPER: Diamond City'ye girerken bulacağınız gazeteci kızımız Piper, en karakterli suratı olan tiplerden. Her şeyde bir bit yeniği arıyor ve bazen beklemediğiniz hareketler yapabiliyor. Dövüşte iyi, muhabbeti kötü.**



**PRESTON GARVEY: Çok sıkıcı çünkü çok iyi adam. "Minutemen" adlı kanun koruyucuları yeniden kurmak istiyor. Ama eline geçen ilk fırsatta Minutemen'in**

Ben shotgun'ıma "Çifteli", keskin nişancı tüfeğime "Dürbünlü" adını koydum. Evet, düz adamım, ne var? Güzel makinalı tüfeğim olursa onun da adını "Taramalı" koymayı düşünüyorum.

## YİNE KARŞILAŞTIK GAMEBRYO!

Geçenlerde bir sitede şöyle bir yorum gördüm: "*Fallout 4* oynamayı çok istiyorum ama *F3*'ü oynarken o koyu kahverengi ve gri renklerden içim kurumuştu. Keyif alamadığımdan yarıda bıraktım. Aynısı *Fallout 4*'te de olur diye korkuyorum." Bu çekinceyi taşıyan çok insan var. Düşününce, haklılar da. Ama korkmayın, *Fallout 4*'te Bethesda çok daha renkli ve hem de -hâlâ zamanın gerisinde olmasına rağmen- öncekilere göre çok daha hoş gözüken bir dünya yaratmış. Evet, 30. saatten sonra yakından bakıldığında dokuların detaysızlığı uyuz etmeye başlıyor, ama buna rağmen *Fallout* serisi için büyük gelişme bu grafikler. Özellikle de karakterlerin surat ifadelerinin artık düzgün olmasına çok sevindim.

*Fallout 4*'te kendinizi bu evrenin merkezindeymiş gibi hissetmiyorsunuz, sizin dışınızda sürekli bir mücadele var. Şehrin bir ucundan gelen uzak çatışma sesleri gerçekten bir çatışmadır ve bir süre sonra oraya giderseniz, toplayabileceğiniz onlarca ceset bulabilirsiniz. Herkes herkesle kanlı bıçaklı olduğundan rastgele karşılaşmalar hiç bitmiyor.



Tıraş sonrası... Oh be, apaçılikten kurtuldum.




Karakterinizin tipi size benzemiyorsa üzülmeyin, o sizin nuke yemiş haliniz.

Diamond City aslında Boston Red Sox'ın stadyumu. Garibanlar 1918'den beri ilk ve tek şampiyonluklarını 23 Ekim 2077'de yaşayacaklarmış... Tam nükleer savaşın olduğu gün!






Stingwing hesapta oyunun en zor böceği... Cazador belasını bir görse, saygısından kendini sokar.

Oyunda daha önce görmediğiniz pek fazla düşman yaratık yok (belki Stingwing'ler ve Synth'ler). Ancak Bethesda yaratıkları kendi içlerinde çok iyi çeşitlendirmiş. Mesela, önceki oyunlardaki en etkisiz düşmanlardan olan Mirelurk'ler bu oyunda başımın belası oldu. Mirelurk'lerin insan boyundakilerin üç farklı çeşidi var. Ama Mirelurk Warrior, King ve Queen olarak giderek daha korkunçlaşıp farklılaşan türevleri de var. Aynısı Raider'lar, Ghoul'lar ve Super Mutant'lar için de geçerli. Oyunun zorluk seviyesine göre kapıştığınız düşmanların bazıları "Legendary" diye adlandırılıyor ve çok güçlü oluyorlar. Ve öldürdüğünüzde, üstünden mutlaka özel bir eşya çıkıyor. Yalnız sorun şu ki; bu Legendary tiplerle kapışırken oyalanırsanız, mutasyon geçirip iyileşiyor ve daha güçlü hale geliyorlar. Bu sistem çok iyi uygulanmamış, çünkü insanlarla kapışırken de "The Legendary Raider has mutated" gibi saçma sapan mesajlar alıyorsunuz. Ayrıca, mutasyonun sonucu hep aynı: Daha güçlü ve iyileşmiş düşman. Bu sistemi çok daha verimli hale getirebilir Bethesda (veya modcular).

## RYO'DAN FPS'YE MUTASYON

Önceki oyunlarda alabildiğine kütük olan FPS oynanışı *Fallout 4*'te çok daha oturaklı olmuş. Shotgun'la yakın mesafeden "koymak" başta olmak üzere, atışlarınızın gerçek zamanda da ağırlığını bir FPS oyunundaki gibi hissediyorsunuz. Ama bu bir *Fallout*, bir FPS değil. Bu yüzden VATS'daki yenilikler de şahane olmuş. Evet, yine hâlâ ilk işiniz kafaya sıkmak oluyor ama VATS'a geçtiğinizde zamanın durmaması, ama sadece yavaşlaması gergin anlara yol açıyor. Üstünüze atlayan bir Feral Ghoul'un pençesinin yavaş çekimde kafanıza doğru yaklaşmasını izlerken düzgünce nişan almaya çalışmak inanılmaz stresli.

Oynanışla ilgili beni üzen şey, *New Vegas*'taki Hardcore modunun gitmesi oldu. Örneğin, darbe alıp sakatlanan uzvumuz hemen iyileşiyor. *New Vegas*'ta ya Doctor's Bag ya da gerçek doktor bulmamız gerekirken, bu kolaylık hiç olmamış. Modcuların ilk halledeceği şeyin bu olacağına neredeyse eminim.

Perk ve Trait'leriniz S.P.E.C.I.A.L. sisteminin altında birleştirilmiş. Artık hepsine ayrı ayrı puan verebiliyorsunuz (SPECIAL özelliklerinize de). Bazıları Trait ve 2 level'da bir Perk alma şeklindeki yapının değişmesine bozulmuş olsalar da, bence bir sıkıntı yok. Hatta listenin altlarındaki özellikleri görüp kendime hedef koymak hoşuma gitti. Ama *New Vegas*'ta karşınıza ilginç olaylar çıkmasını sağlayan "Wild Wasteland" perk'ünün de olmasını isterdim.

Pip-Boy'a gelen yeniliklereyse bayılacaksınız: En önemsiz ama bana çok tatlı gelen şeyi söyleyeyim: Artık Pip-Boy'unuzda oynanan oyunlar var! Hatta eski NES oyunlarına benzeyen bir RYO bile var! Klasik oyunların benzer isimlerini taşıyan bu oyunları, savaş öncesinden kalma bir dergiyle beraber bulmanız da çok hoş bir detay

...yönetimini başkasına kakalıyor: Size.



**CODSWORTH:** 210 yıl boyunca bekleyen robotunuz Codsworth -şaşırtıcı ama- en başarılı dövüşen NPC. Çatışma başlayınca o salon beyefendisi Codsworth gidiyor, yerine tam bir psikopat geliyor. (Yanına onu değil de Dogmeat'i alan hayırsızdır!)



**DOGMEAT:** Tüm Fallout'ların değişmezi, sevimli köpişiniz. Evinizin yanına bir kulübe yapmayı, envanterine bir oyuncak ayı koymayı unutmayın. Lone Wanderer Perk'üyle birlikte kullanılabiliyor.



**NICK VALENTINE:** En çok takıldığım tip oldu Nick. Kendisi bir robot, ama çok karakterli bir robot. Savaş öncesinden kalma heyecanlı da bir yan görevi var.

NPC'ler bizimle çatışırken bayağı bağırıp çağırıyorlar (konuşabilecek zekası hâlâ olanlar :) Arkanızı temizleye temizleye gidemiyorsunuz. Kendinizi asla tamamen güvende hissetmiyorsunuz.

Fallout 4

olmuş (ehe, oyun veren dergi kaldı mı ya :). Bunun haricinde, SPECIAL sistemine bağlanan Perk sayfası müthiş olmuş. Hatta Pip-Boy'un bir app'ı bile var akıllı telefona indirebildiğiniz ama esas oyunla bazen bağlantı kuramıyor. Kullandığınız zaman da şarjınızı emiyor. Ben bir yarım saat denemek için kullandım, sonra açmadım bir daha.

*Fallout 4*'ü yazarken eski incelemelerime geri dönüp baktım da, çok şaşırtıcı bir gerçeği unutmuşum: *Fallout 3* ve *New Vegas*'ı bitirince, geri dönüp Wasteland'de dolaşmaya devam edemiyormuşuz (sonradan DLC'lerle eklendi bu özellik)! *Fallout 4*'teyse hangi yoldan giderseniz gidin, Wasteland'deki değişiklikleri görebileceğiniz şekilde (ve NPC'lerin de bu değişikliklerden etkilendiği haliyle) sonsuza kadar dolaşmaya devam edebiliyorsunuz. Sonsuza kadar! Evet, çünkü *Fallout 4*'te bir level üst seviyesi yok! Bu da inanılmaz bir şey, yani dilerseniz 100, dilerseniz 1000. level'a kadar yükselebilirsiniz ve tüm Perk'leri alıp tüm SPECIAL'ları tamamlayabilirsiniz. Oynanış dengelerini altüst edecek bir durum bu, ama bu seviyeye gelmek için minimum 400 – 500 saat harcamış olacağınız için o noktadan sonra oyunun dengeli olmasını pek de umursamayacağınızı tahmin ediyorum.

## ANKARA'NIN BUG'LARI

Her Bethesda oyununun patladığı konu başlığına geldik: Oyunun bug'ları. *Fallout 4*'te de maalesef bug var bolca. Hata ölçeğinde "komik"ten (kapıya dik, yerden yavaşça yükselen cesetler) "ULAAAN BEN SENİN!"e kadar (zart diye çöküp PC'ye restart attıran) değişen onlarca hatayla karşılaştım. İlginç bir şekilde *"eh bu bir Bethesda oyunu ne de olsa..."* diyerek devam ettim çünkü hiçbiri oyunda ilerlememi engellemiyordu. Ama internetten biliyorum ki hikâyeyi ve quest'leri kilitleyen bug'lar da var. Bethesda bunları zamanla temizleyecektir. Yani *Fallout 4* Bethesda'nın "temiz sayılabilir" oyunlarından biri diyebilirim.

Oyun görsel olarak çok iyi... Nükleer patlamalar hâlâ benim zevkime göre çok küçük kalıyor (şöyle şok dalgalı, insanı savuran bir patlama olsa... Öhöm!). Ancak önceki oyunlara göre patlamalar, efektler, karakterler ve çevre grafiklerinin çok daha iyi gözüktüğü kesin. Çok sonradan grafiklerdeki kütlük biraz rahatsız etmeye başlıyor. Koca Vertibird'lerin dört büyük bloğa ayrılması gibi detaylar göze batmaya başlıyor ama hiçbir zaman "off bu grafikler de yani..." dedirtmiyor. Belki ışıklandırma biraz düzelse...

Ah ama o yüklemeler!... Özellikle ilk açılıştakiler. Bir dakikadan fazla bekletiyor bazen. Açık dünyadan kapalı bir binaya girdiğinizde nispeten kısa sürse de, tekrar açık dünyaya çıkış kasabiliyor.

Hah, yeri gelmişken, ilginç bir detay dikkatimi çekti: Oyunda bazı yerlerde ve nesnelerde fizik motoru varken, çoğunda yok. Bu çok ilginç, neden böyle bir şey yapmışlar acaba? Bana sanki işini bilen bir modcu oyundaki fizik motorunu her şey için çalışır hale getirebilirmiş gibi geldi.

Son olarak, 80 oyundur aynı kilit açma mekaniğini kullanan Bethesda, sözüm sana: Artık yeterin. Değiştirin şu mekaniği, tamam, kabul, bu mekanik çalışıyor ama *Elder Scrolls*'dan *Fallout*'a her oyunda kapıları aynı şekilde açmak baydı artık. Cebimizde 80 tane saç tokasıyla dolaşmak istemiyoruz! Erkek adamız biz!

## BİTERKEN...

Bethesda oyunlarının hepsinde, oyunun ilerleyen saatlerinde dengenin kaybolması gibi bir sorun vardır. *Fallout 4* bu soruna daha az saplanmış. 40 saati devirdikten sonra Hard zorluk seviyesinde hâlâ çatır çatır ölebilirsiniz. Ama cephane bolluğu, geliştirilmiş ve güçlü silahlarınızın olması ve stimpack / yiyecek kombinasyonları sayesinde dikkatli oynarsanız rahat edersiniz. 40-50 saat arasında sizi hâlâ dikkatli olmaya zorlaması bile bir şeydir. *Oblivion*'daki "tüm düşmanlar sizinle birlikte seviyeleniyor" sistemi *Fallout 4*'te yok. Super Mutant'larla dolu bir üsse daldığınızda siz kaçıncı level olursanız olun 13. level ile 240. level arasında değişen düşmanlarla karşılaşmanız olası.

"240. level" dedim değil mi? Bir Bethesda oyunu için ne kadar da olası bir rakam... Hele ki 2016'da çıkacak Creation Kit'le birlikte oyuna girişecek olan modcuların yapacakları şeyler... Ve de resmi DLC'ler, eklentiler... Ooooof of! Wasteland'de askerliğimiz çok, şafak da sökmüyor beyler... O yüzden, patlatın bir "Maybe", Dogmeat'in kafasını usulca okşayın ve gamma radyasyonuyla parlayan gün batımına doğru yol alın... Yol alın a dostlar.

Biterken çalmalıydı... Çalıyordu da: tinyurl.com/ogz98-fallplay

Fallout evreni 1950'lerde bizimkinden ayrılmış bir paralel evren. Bu yüzden hayatın her noktasına, müziklerine kadar işlemiş nükleer enerji.



Grafiklerle ilgili yorumlara çok da takmayın siz. Olay atmosfer, o da Fallout 4'te fazlasıyla var.

**+**

- Son derece bağımlılık yapması
- Kendinizi içinde kaybetmeniz
- Yeni üs kurma sistemi
- Oyundaki her yana işlenmiş olan yenilikler
- 100+ saat rahat sıkılmazsınız

**–**

- Oyunu çökerten ve ilerlemenizi engelleyen hatalar
- Grafiklerdeki eskilik bir süre sonra kendini belli ediyor
- Skyrim kadar uzun ömürlü gelmiyor bana yine de
- Ana hikâye önceki oyunlara çok benziyor

**9**

**SON KARAR**

Fallout sevenlerin bu cümleye ihtiyacı yok. Benim sözüm diğerlerine: Alın, oynayın, hayır duası edin bana. Böyle oyunlar 5 senede bir geliyor (bu sene iki tane geldi gerçi ama...)

**Tür:** RYO **Yapım:** Bethesda **Dağıtım:** Bethesda / Aral **Kutulu Fiyatı:** 190 TL (PC), 260 TL (Konsollar) **Dijital İndirme:** 179 TL (Playstore / Steam), 144 TL (Voidu), 209 TL (PS Store), 211,50 TL (Xbox) **Yaş Sınırı:** 18+ **Dahası İçin:** www.fallout4.com

Tür: Macera Yapım / Dağıtım: Digital Media Workshop Dijital İndirme: 31 TL (Steam) Yaş Sınırı: - Dahası İçin: prominencegame.com

# PROMINENCE

## UZAYDA TERK EDİLMEK BİR BAŞKADIR -TARIK KAPLAN

Bilimkurgu temalı oyunlarla karşılaşınca özel olarak sevinen bir oyuncu profili olduğuna inanırım. Uzayın görkemli çekiciliği, sonsuz boşluğu ve vaad ettiği potansiyel, ışığa uçan pervaneye çevirir bazı insanları. Siz de bu keşfetme duygusunu sevenlerdenseniz, bilimkurgu temalı macera oyunu *Prominence*'ı gördüğünüzde merakınız kabarmıştır belki. Hem keşif duygusunu bir macera oyunundan daha iyi hangi tür yaşatabilir ki? Peki *Prominence* gerçekten de heyecanlandırdığı kadar var mı? Uzay kıyafetlerinizi giydiyseniz gelin birlikte bakalım.

### KAPTAN GEMİ YANIYOR GALİBA... KAPTAN?

Oyunun başlangıcı pek de özgün sayılmaz. Bir uzay gemisinin küçük mü küçük revirinde gözlerinizi açıyorsunuz, çevrede hiç kimsenin olmaması çekiyor dikkatinizi. Acil durum ışıkları yanıyor. Başınızı kaldırıp ışıklara bakıyor (tıklıyorsunuz) ve karakteriniz "yanmıyor" diyor. "Hadi ya?" diyerek çevreyi keşfetmeye başladığınızda, bir şeylerin fena halde ters gitmekte olduğuna iyice emin oluyor, akabinde revirden çıkmanın bir yolunu bulmaya çalışıyorsunuz. Çıkabildiniz mi? Güzel. Keşfedebileceğiniz koca bir gemi önünüzde uzanıyor artık.

Peki insanlar nerede? Biz kimiz? Neden koca gemide yalnızız? Acil durum ışıkları niçin yanıyor? Burada neler oldu? Tüm bu sorular oyun boyunca merakımızı körükleyerek bizi ilerlemeye teşvik ediyor. Bu noktada merak duygusunun oyun içerisine oldukça dengeli şekilde dağıtılmış olduğunu söylemeliyim. Her bir adımınızda yeni sırları açığa çıkarıyor, neler olduğunu öğrenmeye biraz daha yaklaşıyorsunuz. Çözdüğünüz her bulmacada olayların yeni bir bölümü açığa çıktığından oyun, olması gerektiği gibi, sizi sürüklemeye başlıyor. Özellikle türün sevenlerindenseniz gizemleri çözerken daha da heyecanlanıyorsunuz.

Uzay gemisinde yalnız olduğunuzu söylerken biraz yalan söylemiş de olabilirim. Ama sakin olun, bu bir spoiler değil. Neler olduğunu çözmeye çalışırken size yardım edecek kişi geminin yapay zekâsı ANNIE'den başkası olmayacak. *Portal* oynamışlığınız varsa sesini ilk duyduğunuz andan itibaren GlaDOS'u çağrıştıracak olan bu yapay zekâyı oyun ilerledikçe daha yakından tanıyacağız. Ne var ki oyun boyunca yanımızda olmasına karşın ANNIE bize bulmacaları çözerken çok da yardım etmeyecek, bunun yerine bir sonraki adımımızın ne olması gerektiğini söyleyerek oyunun ilerlemesini sağlayacak.

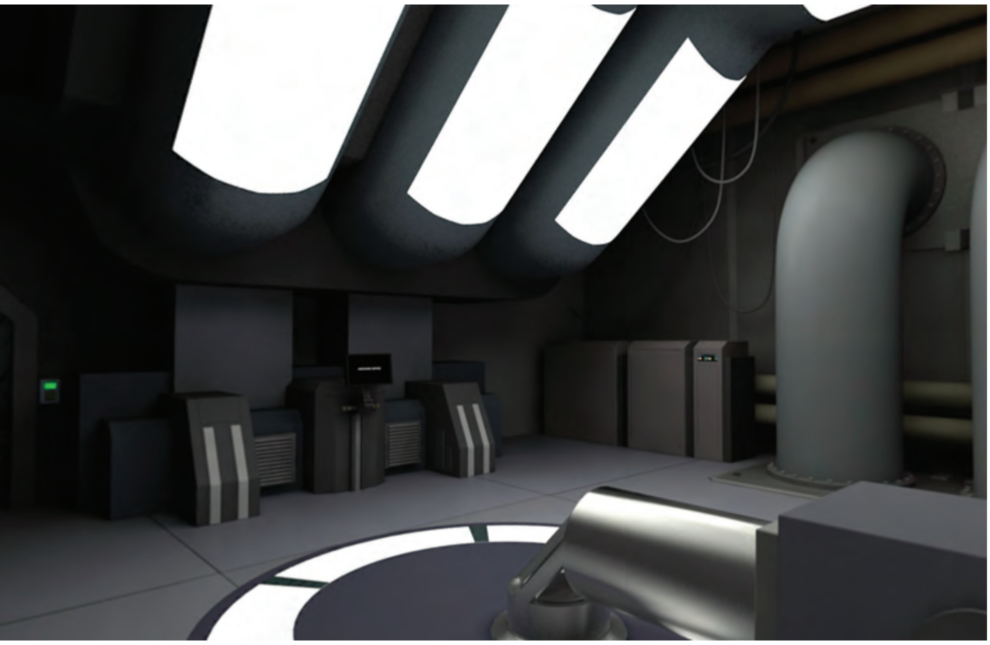
Senaryo muhabbetini burada bitiriyorum, zira 4-5 saatlik oynayış süresi olan oyunun neredeyse tüm eğlencesi olanları ortaya çıkarmak. Evet, bu cümlemle oynayışa da büyük bir uzay taşı yollamış oluyorum ama bir sorun neden? Çünkü küçük bir uzay gemisinde tıkılı kalmış durumdasınız ve oyun boyunca aynı koridorları defalarca arşınlayacak, oyunun ortalarında başlangıçta sürekli karıştırdığınız yerleri avucunuzun içi gibi biliyor ve nefret ediyor olacaksınız.

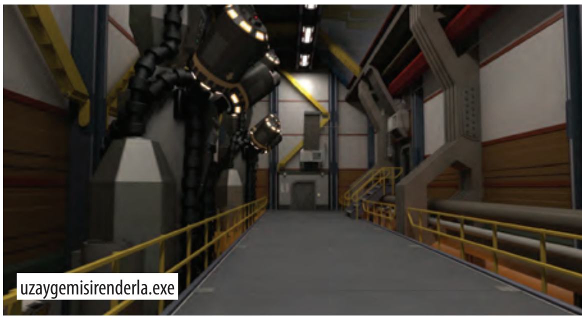
### DOĞRULT VE TIKLA, BİR DOĞRULTABİLSEM...

Oynayışın neredeyse tamamen fareyle olması kontrol kolaylığı anlamına geliyor diye düşünebilirsiniz ama yapımcıların sizle aynı fikirde olmadığı kesin. Oyuna ilk girdiğinizde seçenekler bölümünden 'momentum' ve 'imleç hızı' ayarlarınızı kendinize göre ayarlamanızı öneririm zira başlangıç ayarları can sıkıcı derecede savruk. İlerledikçe fark edeceğiniz bir diğer sorun da sahne geçişlerini tetikleyecek olan okların, ekrandaki çok sınırlı bir alanda çıkması olacak. Bu ne demek oluyor derseniz, odanın içinde yürümek için farenizi tam olarak küçük, spesifik bir bölgeye götürmeniz gerekiyor demek. Bu da özellikle aynı yeri onuncu kez geçerken canınızı sıkıyor haliyle. Aynı durumu almanız gereken bazı parçalar için de söyleyebilirim; ekranın o kadar ufak bir bölümündeler ki üzerine denk gelip de imlecin değiştiğini fark etmeyebiliyorsunuz. Neyse ki yanınıza alabileceğiniz eşyaların çoğu kendini açık bir şekilde belli ettiğinden bu durum çok büyük bir sıkıntı yaratmıyor.

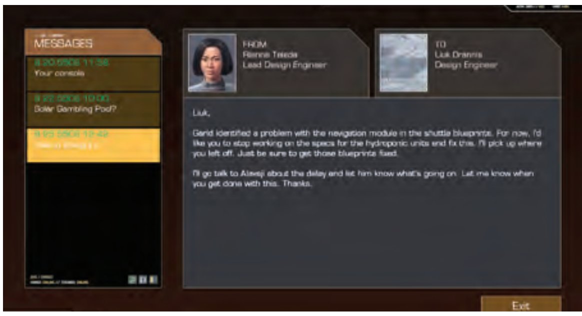
Biraz kolaycılığa kaçıyormuş gibi göründüğümün farkındayım ama sorun oyunun zorluğu değil. Bir macera oyununda bulmacaları çözerken üzerine kafa patlatmak istersiniz değil mi? Her şeyin elinize hazır bir şekilde verilmesini istemezsiniz. İşte *Prominence* bu konuyu biraz fazla ciddiye almış. Sorun bulmacaların çok zor olması değil, hayır. Oyunda var olan 4-5 gerçek bulmacanın (evet, sayısı çok az) hemen hepsi güzel zorluk derecelerine sahipti. Fakat iş bizi asıl ilerletecek olan hamleleri yapmaya geldiğinde oyun ser verip sır vermiyor. ANNIE'den bir sonraki adımımızın ne olacağını öğreniyor, hatta çoğunlukla az çok bunu kendimiz de tahmin edebiliyoruz. Ama adımı nasıl atacağımızı tamamen kendimiz bulmak zorundayız. Olay sık sık gemide rastgele gezip doğru yeri bulana kadar çevreye tıklamaya dönebiliyor. Sonunda da genellikle "Bu muydu ya?!" dedirten çok basit ya da gerçekten tesa-

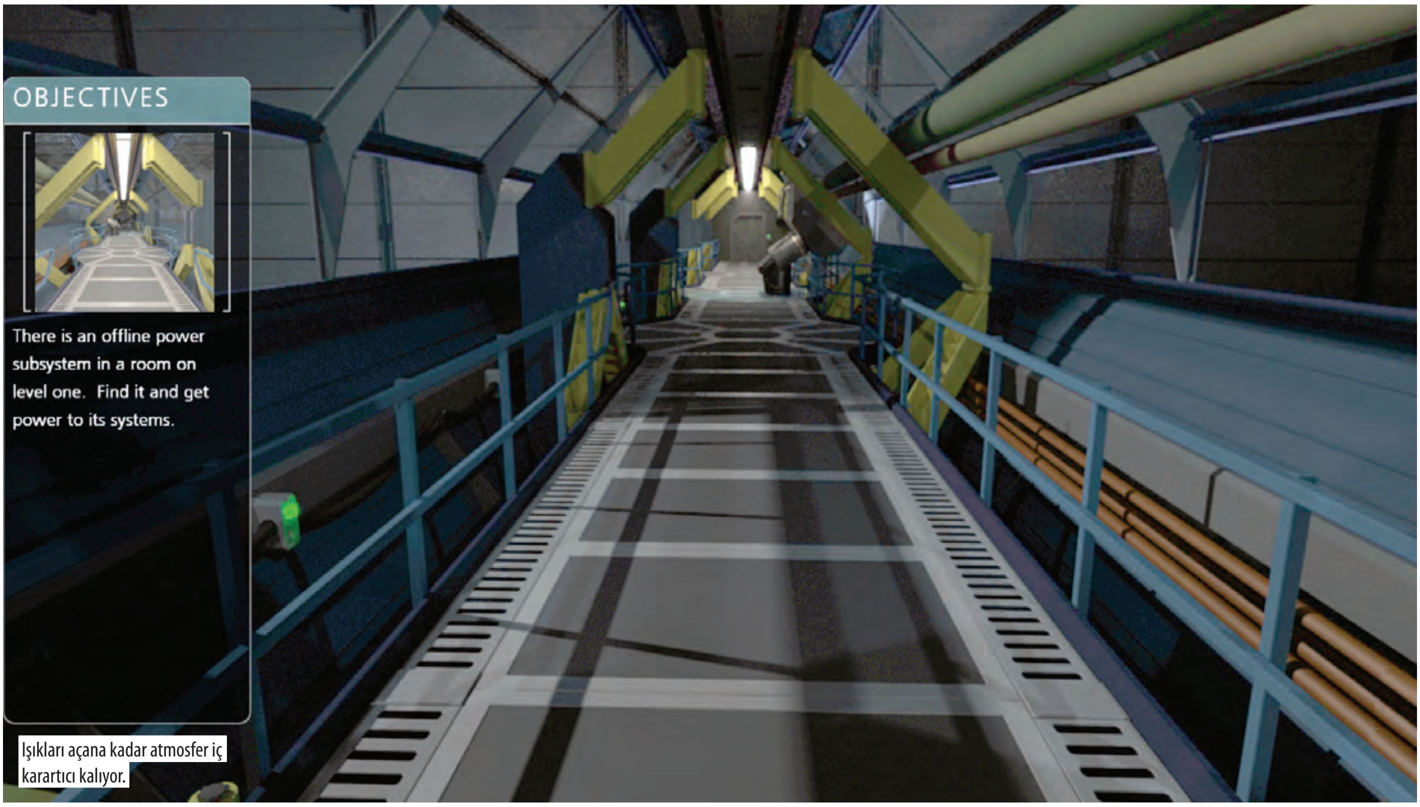
İşleri yoluna koydukça geminin kendine geldiğini görebiliyoruz.





uzaygemisirenderla.exe






Işıkları açana kadar atmosfer iç karartıcı kalıyor.






« Koridorlar... Ömrünüz bunlarda geçecek.

düfen bulmanız gereken alakasız bir şey çıktığında epey canınız sıkılıyor.

Gidişatla ilgili şunu da eklemek isterim ki oyunu nasıl oynayacağınız konusunda neredeyse hiçbir özgürlüğünüz yok. Gemide erişiminiz olan yerler olayları çözdükçe açılıyor, her bir yeni mekana orada bir işiniz olduğunuzda geçebilir oluyorsunuz. Daha sonra dönüp önceden açtığınız yerleri ikinci, üçüncü ve hatta dördüncü kez de kullanıyorsunuz ama bu oyunun tek bir doğrultuda ilerlediği gerçeğini değiştirmiyor. Olayları çözmek için farklı yollar izlemek isteyenler için bu durum biraz can sıkıcı. Yapabildiğimiz tek gerçek tercih oyunun sonuna etki edecek olan ve ANNIE'nin bunu bariz şekilde dile getirdiği bir anda oluyor, bunun da oyunun sonunu temelde çok fazla etkilemediğini söyleyebilirim.

## PEKİ YA TÜM O YAŞADIKLARIMIZ?

*Prominence*'ın asıl öne çıkan yanıysa oynayışında değil hikâyesinde yatıyor. Neler olduğunu öğrenmek için ilerledikçe gemi içerisinde mesajlar buluyor, kamera kayıtlarını dinliyor (evet, dinliyor) ve mürettebatın birbirleriyle olan konuşmalarına, son zamanlarda yaşadıklarına şahit oluyoruz. Bir süre sonra mürettebatta yer alan insanlarla ilgili belli fikirler oluşuyor zihnimizde. Birbirleriyle ilişkileri, olaylara verdikleri tepkiler, hepsinin kendi karakterini yansıtan davranış ve konuşmaları onlarla aramızda bir bağ kurmamızı ve yavaş yavaş hepsini tanımamızı sağlıyor. Bu diyaloglar ve kayıtlar oyunda oldukça önemli bir yer tutuyor. Ses sanatçılığının da gayet iyi olması bu duyguyu güçlendirse de, oyun gayet kısa sürdüğünden kurduğumuz bağ çok da güçlenemiyor.

Grafiklere de kısaca değinmek gerek. Oyun ortalama grafiklere sahip, insanı ne çok etkiliyor ne de rahatsız ediyor. Sahneler arasındaki geçişler bir yerden sonra baş ağrıtsa da bu özelliği seçeneklerden kapatabilirsiniz. Işıklandırma ve zaten çok ayrıntılı olmayan dokuların görünüşü de atmosfere katkı açısından doğru ama hızla monotonlaşması sebebiyle sıkıcı bir tercih olmuş.

*Prominence* tüm kusurlarına rağmen oldukça farklı ve belli bir oyuncu kitlesine hitap edecek bir yapım. ANNIE gibi bir karakterle tanışmak, yavaşça yükselerek uygun seviyelerde seyreden merak duygusu, zorlu bulmacalar gibi pozitif yanlarının yanı sıra; küçük oyun alanı, hikâyenin kısalığı, çok az bulmacaya sahip oluşu gibi eksikleri de var. Bilimkurguyu ve macera oyunlarını seviyorsanız bir şans vermelisiniz derim.

## BENİ TAMİR ETMEK İÇİN Mİ BURADASIN?

Oyun boyunca bizlere eşlik eden, geminin yapay zekâsı ANNIE, oyunun en akılda kalıcı karakteri. Başlangıçta hasarlı durumda olması ve çabalarımızla gücünü yavaş yavaş geri kazanması aramızda özel bir bağ kurulmasını sağlıyor. Oyun ilerledikçe GlaDOS ile HAL 2000 arasında değişen ruh hali sürekli bir "Acaba bana saldırır mı?" diye diken üstüne tutsa da, ANNIE'nin sadece ucuz bir taklit olmadığını görmek yüreğimize su serpiyor.

**+**

- Devamlı merak duygusu
- Zorlu bulmacalar
- Mürettebat diyalogları

**−**

- Bazen ipucu vermemesi
- Küçük oyun alanı
- Çok az bulmaca olması

**7+**

**SON KARAR**

Bilimkurgu ve macerayı sevenlere yönelik kayda değer bir yapım olsa da, "oyun" kısmında o kadar başarılı değil.

**Tür:** Aksiyon **Yapım:** Treyarch **Dağıtım:** Activision / Aral **Kutulu Fiyatı:** 200 TL (PC), 260 TL (PS4, XONE), 220 TL (PS3, X360)
**Dijital İndirme:** 139 TL (PlayStore), 179 TL (Steam), 200 TL (PS4), 300 TL (XONE), 179 TL (PS3) **Yaş Sınırı:** +12



# CALL OF DUTY BLACK OPS III

## ÜÇ KISIM, TEKMİLİ BİRDEN

-ALİ SEZGİN

İyi bir oyunun ne olduğu sürekli olarak değişen bir tanım. Bir zamanlar oyun ömrü önemli bir belirleyiciydi mesela, ama artık iyi bir öykünün dolu dolu anlatıldığı beş saatlik yapımlar da kabul görüyor. Yapabileceklerimizin çokluğu ölçüsünde sevdiğimiz oyunların yerini yürüme simülasyonları alıyor mesela... Beklentiler sürekli değişiyor, ama *Call of Duty* son 10 yıldır oyun dünyasının her halinde bir şekilde var olmayı başardı. Çünkü **Activision** oyunun her zaman taze ve heyecan verici bir yönü olmasını amaçlıyordu. Dünya savaşları, gelecek savaşları ve nano teknoloji derken, işlenecek bütün konu ve konseptleri ufaktan tükenmiş gibiydi. Oyun mekanikleri jetpackl'erle ve robotik zırhlarla değiştikten sonra geriye Activision'ın yapabileceği tek bir şey kalıyordu; bu sefer gerçekten oynaması zevkli bir oyun yapmak.

*Black Ops 3* ile ilgili çok şey söylenebilir –ki dört sayfalık incelemede bunu bolca yapacağım, bunlardan en önemlisi fiyatının hakkını vermesi (bu da oyunlarla ilgili kabullenmeye başladığımız bir başka şey; pahalılar). Özünde birbirlerine bağlı görünse de aslında kendi başlarına oynanan üç farklı oyun tek bir pakete sığdırılmış çünkü; 4 kişilik ortaklaşa oynanışa imkan veren senaryo, çoklu oyuncu modu ve elbette ki zombiler. İşin enteresan yanı bu modlar o kadar farklı ki, grafik motoru ve ortak silahlar haricinde aynı oyunun parçaları olduğuna inanmakta zorluk çekiyor insan. Bu yüzdendir ki *Black Ops 3*'ü üç ayrı oyun olarak incelemeye karar verdim. Sonuçta alacağınız oyun tek bir paket olsa da oyun deneyiminiz farklı uçlar arasında gidip geliyor.

### SENARYO: TEK KİŞİLİK MUTLULUK (+3)

*Black Ops 3*'ün ana senaryosu artık klasikleşmiş teknolojinin çok ilerlediği ve tabii kötülüklerin de




« Haritalarda koşup atlamanız için sayısız, duvar ve platform var.

uyum içinde büyüdüğü 2065 yılında geçiyor. *Advanced Warfare*'den sonra dış iskelet olmasa da nano teknoloji ve süper güçlü protezlerin olması biraz tekrar havası verse de *Black Ops*'un daha karanlık yapısı oyunu benzerlerinden fazlasıyla ayırıyor.

*Black Ops 3*'te, artık her oyunda olan şu "felaket sonrası yeni özellikler kazanma" olayı işlenmiş. Oyunun geri kalan kısmı da "süper teknolojilerle teröristleri dövüyoruz" sığlığında başlasa da, biraz entrika biraz da ihanet dolu detaylarla ilgi çekici bir hal almaya başlıyor. Yıllardır aynı formülün uygulanmasını göz ardı edebilirseniz zaten ortada iyi çalışan bir formül var. Öyle olmasaydı, yıllar boyunca aynı oyunu inceliyor olmazdık zaten. Sorun da biraz burada başlıyor. İster Mısır'da isterseniz de yağmurlu bir gemide terörist avına çıkmış olun sonuç değişmiyor. Her zaman belirli aralıklarla siperinden çıkıp kendini açık eden kötü adamlar, yavaş çekimde odaya dalmalar ve son saniyede kaçılan patlamalar var oyunlarda. Değişik temalar ve konseptler oyunu canlı tutsa da, bu sistemin biraz yenilenmesi gerekiyordu artık.

**Treyarch**'ın bu seferki yeniliği 4 kişilik çok oyunculu içerik olmuş. *Call of Duty* gibi ana senaryosu şahsi bir deneyim sunan bir oyunun bunu yapması kolay değil özünde. Çünkü ne olursa olsun, Soap'ın son saniyede bizi kurtarması veya Price'ın boğazımıza yapışması gibi olaylar ikiye ya da dörde bölünebilecek hikâyeler değil. Soap yavaş çekimde fırlayıp dört kişiyi birden bombanın önünden alamayacağına göre geriye iki seçenek kalıyor. Ya ara sahnelerde olan olayları bütün oyuncular kendi başına gelmiş zannedecek ya da bir kişi o kutlu anları yaşarken geri kalan üç kişi izlemekle yetinecek. *Black Ops 3*'te bunların ikisi de var. Ne yazık ki iki çözüm de oyuncunun yapımı şahsileştirip, macerayı daha yürekten yaşamasına yeterince imkân veremiyor.

Oyunu 4 kişi oynamaksa fazlasıyla eğlenceli. Yine de ortaklaşa oynamanın avantajlarının yeterince kullanıldığını düşünmüyorum açıkçası. *Halo 5* mesela co-op'u gayet iyi kullanıyor. Sadece arkadan hasar gören düşmanlar, bir oyuncunun dikkat dağıtırken diğerinin arkadan dolanmasını gerektiriyor. *Black Ops 3*'te de böyle şeyler var, var olmasına ama yeterince fazla değiller. Oyunun geneli 4 kişilik özel tim ekibinin önüne gelen her şeyi döve döve ilerlemesinden ibaret. Sırf bunu engellemek adına oyun tarihinin en kötü düşmanı olan Immortal'lar oyuna eklenmiş ki, yaklaşıp 4-5 şarjör ve üç bomba yiyip ölmemek dışında hiçbir olayları yok.

*Advanced Warfare*'den bu yana gelen en büyük yenilik, biraz da *Titanfall*'u andıran artırılmış mobilize özellikleri olmuş. Aynı *AW*'deki gibi yükseğe atlamaya devam ama bu kez karakteriniz genel olarak normalden çok daha hızlı ve düz duvarların üzerinde koşabiliyor. Bunun oyunu hızlandırması gerekirken, *Titanfall*'dakinin aksine oynanış halen ateş et, sipere gir, iyileşmeyi bekle mantığında ilerlediği için öyle aman aman bir fark yaratmıyor. Mobilize özelliklerin etkisini daha ziyade çok oyunculu içerikte görüyoruz. Bunun haricinde, süper güçlü protezimize oyun içinde kullanabileceğimiz çeşitli özellikler ekleyebiliyoruz. Bunlar Martial, Chaos ve Control olarak neden olduğunu bilmediğim bir sebepten ötürü üçe bölünmüş, toplamdaysa 15 yetenek var. Bunlar arasında bir süreliğine robotları yakmaktan insanları kısa süreli olarak kör etmek gibi farklı özellikler var. Genel olarak bu özellikler ya insanlarda ya da robotlarda işe yaradığı için bölüme göre seçimler yapmanız yararınıza. 4 kişi oynarken bu durum büyük bir sorun teşkil etmiyor elbette. Bir de ek olarak zırha eklenen, DNI geliştirmeleri mevcut.


Ağır makineli tüfekle robotlara patlayana kadar ateş etmek, yetenek gerektiren bir iş.



## AĞLAYAN ROBOTLAR

Black Ops'un her oyununda olan gizlerden biri de bu oyunda Nuketown haritasına gizlenmiş durumda. Eğer 3 dakika içinde bütün robotların kollarını vurup koparırsanız, bütün robotlar Doctor Who serisinden hatırlayacağınız ağlayan meleklere dönüşüyorlar. Yani siz bakarken sabit durup, arkanızı döndüğünüz anda öldürmek üzere üstünüze hareket ediyorlar. Call of Duty'niz içinde küçük bir korku oyunu yaşamak isterseniz bu küçük hileyi denemenizi tavsiye ediyoruz.



Oyunun farklı nesillerde görsel açıdan farkı devasa.

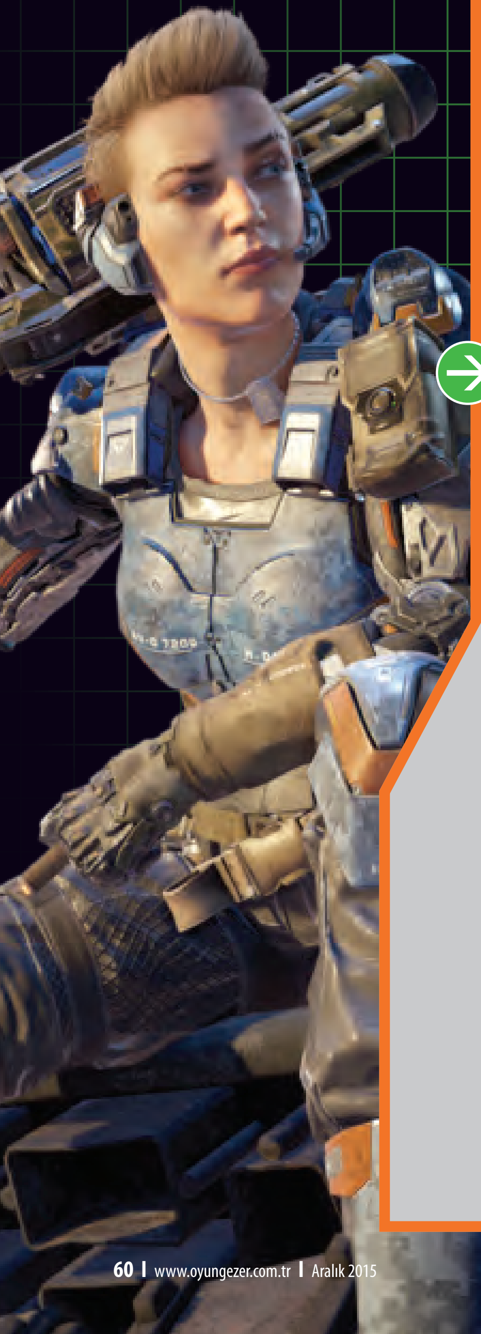



## ESKi KONSOLLARA İÇERiK YOK

Call of Duty Black Ops 3'ün Xbox 360 ve Playstation 3 modu oyunculard fazlasıyla hayal kırıklığı yaratacak gibi duruyor. Zira sadece çok oyunculu moda sahip olan oyun modunda ne yazık ki ileride eklenmesi olası indirilebilir içerikler konusunda da söz verilmiyor. Görsel açıdan da hayal kırıklığı yaratan eski konsol sürümünden uzak durmanızı şiddetle tavsiye ediyoruz.

## HARİTA EDİTÖRÜ VE MODLAR UFUKTA

Oyunun PC sürümüne özel olarak harita editörü ve mod araçları yolda. 2016 başlarında çıkması beklenen modlar sayesinde oyunun ömrü uzamakla kalmayacak belki de uzun süredir ilk kez bir oyun indirilebilir içeriklere ihtiyaç duymadan hayatına devam edebilecek. Mod araçlarıyla neler yapılabilir henüz kestiremesek de olasılıkların bizi fazlasıyla heyecanlandırdığını söylemek lazım.






Değişik kostümler, sıradan karakterlerin bile özel hissetmelerine imkan veriyor.



Zombi modu özellikle temada çok farklı kalıyor.

Bunlar süreli olarak bombaları uzaktan patlatmak veya kısa süreli mobilite artıran yetenekler gibi doğrudan savaşa etkisi olmasa da, oyun deneyimini iyileştiren detaylar.

Senaryoya baktığımızda, *Black Ops* serisine has karar verme ve oyun içeriğini kısmen değiştirebilme numaralarının da olmadığını görüyoruz. 4 kişilik oynanış dışında oyunu ileri götüren fazla bir element yok yani özünde. Son dönemde fazla *Call of Duty* oynadığınızı düşünüyorsanız, o hissi sadece daha da ağırlaştıracak bir oyun bu. Söylediklerim 3-4 kişilik bir arkadaş grubuyla oynayacağınız oyun seansı için geçerli değil elbette. *Black Ops 3* arkadaş grubuyla oynandığında eğlenceli ve taze kokan bir yapım olmayı başarıyor.

Çok oyunculu senaryo konseptinin tek kötü yanı oyunculardan birinin ev sahipliğinde oynandığı için çoğunlukla bağlantı sorunlarına neden olması. Tamamını ülkemizden oyuncularla oynadığımız oturumlarda bile takılma ve yavaşlamalara bolca rastladık. Bunda oyunun teknik altyapısından çok ülkemizdeki sınırlı upload hızlarının payı olduğunu söylemek insafsızlık sayılmaz herhalde.

Eklenen açılabilir kostümler ve silahlar, sizi fazladan bir süre daha oyunda tutacaktır. Çeşitli görevleri belirlenen şartlar altında bitirirseniz diğer oyuncuların normalde sahip olmadığı kostüm ve içeriklere kavuşuyorsunuz. Bunun oynanışa etkisi olmasa da siz de benim gibi oyun içinde şapkasıyla hava atmayı seven tiplerdenseniz buradan da biraz tatmin duygusu çıkarabilirsiniz.

Ben *Call of Duty* senaryolarını, çok oyunculu moda geçmeden önceki antrenman olarak gördüğüm için, çok etkilendiğimi söyleyemeyeceğim. Ortalama bir filmi, yapacak bir şey olmadığında beklentinizi yükseltmeden izlediğinizi düşünün. Film iyi çıkmasa bile, bunu bilerek izlediğiniz için filmden az da olsa keyif alabilirsiniz. *Call of Duty* serisinin de son dönemde olayı bu oldu aslında. *Advanced Warfare* olsun, *Ghosts* olsun aynı içeriği ve karakterleri farklı makyajlarda sunup durduğu için, ihanetler ve kovalamacalar insanı o kadar da etkileyemiyor.

### SİZİ BEYNİNİZ İÇİN SEVİYORLAR: ZOMBİLER

*Call of Duty*'nin zombi modu her yeni oyunda kendi başına bir oyun olmaya biraz daha yaklaşıyor ancak henüz evrimini tamamlamadı. Genel olarak oyun içeriğinin zombili hali olarak çalışması düşünülen *Call of Duty Zombies* için bu sefer farklı bir yol ve sunum tercih edilmiş. 1940'ların havasındaki Morg şehrinde geçen mod biraz daha Cthullhu-vari bir dünyada karanlık içeriklere ev sahipliği yapıyor. Her zaman olduğu gibi dört ünlünün görünüşü ve sesi de bu moda fazladan tat katıyor elbette. Jeff Goldblum, Heather Graham, Neal McDonough ve Ron Perlman'dan oluşan ünlü kadrosunun oldukça iyi iş çıkardığını söylememe gerek yok sanırım. Ron Perlman başta olmak üzere her birinin performansı oldukça başarılı ve diğer oyunlara göre daha çok etkileşime girip konuşuyorlar. Zombi modunun oynanışı çok farklı sayılmaz. Gelen yaratıkları öldürerek para kazanıyor, parayla yeni silahlar ve bölgeler açarak hayatta kalmaya çalışıyoruz. Bu noktada gelen iki büyük yenilik var:

Bunlardan ilki bir sakız makinesi. Bu otomatı kullanarak önceden belirlenen çeşitli özelliklerden birine sahip sakızları alabiliyoruz. Hangi sakızın geleceğinin garantisi yok, oyunda hayatınızı kurtaracak




bir cevhere veya o an işlevsiz kalan bir sakıza sahip olabiliyorsunuz. Genel olarak işe yarayan özellikler geldiğinden sakız makinesinin özellikle ortalığın kızıştığı anlarda en büyük dostunuz olacağını tahmin edebiliyorsunuzdur. Morg şehri sınırlı sayıda meşaleye ev sahipliği yapıyor. Bu meşaleler kullanıldığında oyuncu belirli bir süre boyunca canavara dönüşerek canavarları daha rahat haklayabiliyor. Oyunun asıl zombi modu ise ancak tek kişilik senaryoyu bitirip Nightmare modunu açtığınızda karşınıza çıkacak. Tek kişilik senaryonun tamamının düşman askerleri veya robotlar yerine zombilere karşı oynandığı bu mod sayesinde senaryo hiç olmadığı kadar eğlenceli hale geliyor. Daha önce oyunda kullanmanın çok zor olduğu zırh özellikleri de işlevsel hale geliyor. Bir oda dolusu zombinin üzerinden duvarda yürüyerek koşmanın kesinlikle ayrı bir zevki var, şimdiden söyleyeyim.

Zombi modu ana yemek olacak kadar lezzetli değilse de, arada tatlı niyetine tüketilebilecek bir yan ürün olarak oldukça başarılı. Sunulan içerik genişletilse rahatlıkla bir oyun olabilirmiş lakin tek başına başarılı bir oyun olup olmayacağı başka bir konu. Ama bu yönde çalışmalar var sanki.

## ASIL OYUN BURADA BAŞLIYOR: ÇOKLU OYUNCU

*Call of Duty* markasıyla akıllara ilk gelen özellik olan hızlı ve dinamik çok oyunculu maçlar burada da olduğu gibi duruyor. Zaten hızlı olan oynanış duvardan yürüme, çift zıplama ve yerde kayma gibi yeni özellikler sayesinde daha da hızlanmış. Quick Scope ustaları haricinde keskin nişancıların ve kampçıların işinin de bu yüzden çok daha zorlaşmış olduğunu söylemem gerekiyor.

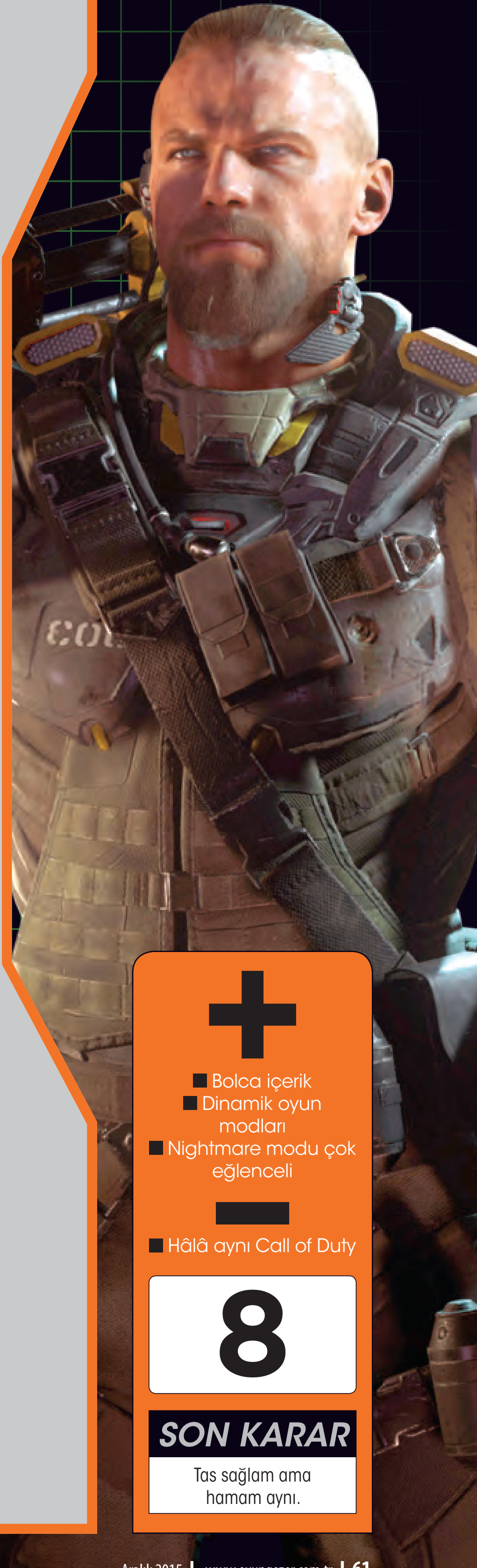
Yenilik isteyenler, aradıkları o tatmin duygusunu çevrimiçi arenalarda bulacak. Zira artık sadece sınıf değil karakter seçme şansına da sahibiz. Toplamda 9 karakterden oluşan bir uzmanlar listeniz var. Her birinin de aralarından seçebileceğiniz iki farklı özelliği var. Uzman özellikleri aynı Killstreak bonusları gibi oyun içinde kazanılan puanlarla doluyor ancak öldüğünüzde dolan barınızı kaybetmiyorsunuz. Dolayısıyla maç içinde genellikle en az bir kez uzman özelliğini kullanmanız mümkün oluyor. Teker teker uzmanlar ve özelliklerinden bahsetmek sınırlı olan sayfa sayımı boşa harcamama neden olacak, ancak çoğu özeliğin oyunun seyrini değiştirme potansiyeli olduğunu söyleyeyim. Battery örneğin, ya bir bomba-atara ya da onu kurşunlardan koruyan zırha sahip oluyor. Firebreak ise alev-atarıyla ortalığı yıkabiliyor.

*Call of Duty*'ye seviye ve prestij kasma kavramlarının yanısıra artık uzman ve silah kasma kavramları da eklenmiş durumda. Seviye atlayan uzmanlar yeni kostümlere kavuşurken, silahlarda bu durum yeni mercek ve eklentiler olarak karşılık buluyor. Uzmanlara laf edecek değilim, ama silahların seviye atlama olayının pek de iyi bir fikir olduğundan emin değilim. Yeni bir silahı güçlendirmek çok zahmetli bir iş, dolayısıyla oyuncuların çoğu ilk başlarda kullanmak zorunda kaldıkları silahlarla devam ediyordu yola. Bu da *BO3*'de bulunan 50 küsur silahın varlığını az biraz sorgulamama yol açtı. Tercih meselesi gerçi biraz bu.

Oyuncular her maçın ardından kripto anahtarlar veya anahtar veren puanlar kazanıyorlar. Bu yolla oyun içinde bulunan kara borsa pazarda (black market) çeşitli nadirlikte kostüm parçaları, amblemler ve silah doku ve içeriği markaları kazanmak mümkün oluyor. Yine oyuncuları oyalamak üzere hazırlanmış bir zaman tuzağından başka bir şey sayılmaz belki, yine de oyuncular olarak her seferinde buna seve seve kanıyoruz.

Haritalar, *Advanced Warfare*'in yarattığı hayal kırıklığının ardından çok daha zevkli tasarlanmış. Zaten genel olarak *Black Ops* haritaları hem daha akıcı hem de daha akılda kalıcı alanlar sunuyordu. Serinin üçüncü oyununda da durum farklı değil. Diğer FPS'lerdekinin aksine oyunda, karşıma çıkınca oflayıp pufladığım bir tanesine denk gelmedim. Dahası neredeyse tamamı, farklı oyun modları düşünülerek tasarlanmış. Bu haliyle ek içerikler olmadan bile oyunun bizi uzunca bir süre oyalayacağından şüphem yok.

Çok oyunculu mod kavramına uyar mı bilmiyorum ama parkur görevlerinden oluşan Freerun modu da ilgi çekici. Oyuncuların kayma, duvarda yürüme ve çift zıplama gibi yeteneklerini kullanarak noktalar arasında zamana karşı olarak yarışabildikleri bu mod biraz da *Mirror's Edge*'i hatırlatıyor. Genel olarak parkur üzerine kurulu olsa da arada bir iki düşmana ateş ediyor ve zamanınızı olabildiğince iyi kullanmaya çalışıyorsunuz. 4-5 yarıştan sonra çabucak sıkılsam da mükemmeliyetçi oyuncuların parkurları kusursuzca tamamlamak için saatler harcayabileceklerinin tahmin edebiliyorum. Büyük resmin tamamına baktığımızda *Black Ops 3*'ün, son dönemde karşıma çıkan en dolu oyunlardan biri olduğunu söyleyebilirim. İçeriğin ve sunduğu eğlencenin zaman zaman hayal kırıklığı yarattığı durumlar olsa da oyuncusunu yaza kadar oyalayabilme potansiyeliyle saygıyı hak ediyor. *Call of Duty* oyunlarından sıkılıp ara verdiyseniz *BLOPS 3* iyi bir tazeleme sebebi olacaktır. *Advanced Warfare*'de sıkılıp şüpheye düştüyseniz, oyunun az biraz indirime girmesini bekleyebilirsiniz. Ama artık *Call of Duty* markasından ikrar getirdiyseniz, çok da umrunuzda olmasın. Bu hâlâ bir *Call of Duty*.



**+**

- Bolca içerik
- Dinamik oyun modları
- Nightmare modu çok eğlenceli

**−**

- Hâlâ aynı Call of Duty

**8**

**SON KARAR**

Taş sağlam ama hamam aynı.

Tür: Simülasyon Yapım: Sports Interactive Dağıtım: SEGA / Aral Kutulu Fiyatı: 90 TL Dijital İndirme: 100 TL (Steam, Playstore) Yaş Sınırı: 3+
Dahası İçin: www.footballmanager.com/tr

# FOOTBALL MANAGER 2016

## HİKÂYESİ HİÇ BİTMEYEN BİR OYUN DAHA... -ARES AYBAR

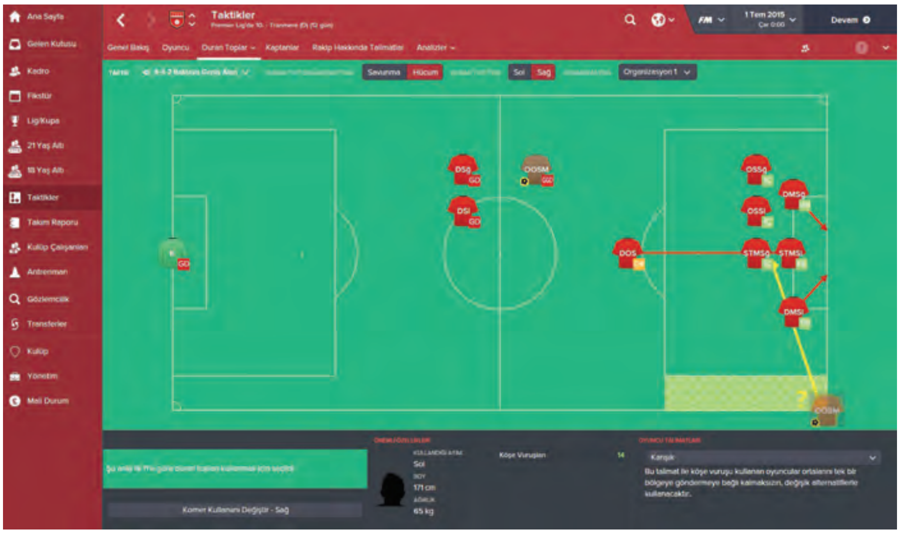
Geçmişten günümüze futbolun oynanış şekli değişti. Taktikler değişti. Antrenmanlar değişti. Yıldız oyuncu olmak için gereken özellikler değişti. Büyük takımlar değişti. Kurallar değişti, hakem sayısı da değişti. Bütün bu değişimlerin arasında futbolu başka kalıplara sokmayan, farklı misyonlarla şekillendirmeye çalışmayan bizler için yaşadığımız hissiyat ise her zaman aynı güzellikte olacak. Küçüklüğümde tek başıma gittiğim Kuşadasıspor maçlarından tutun da ilk defa Beşiktaş çarşıda yemek yedikten sonra hep beraber stada yürüyüşümüzü ve arkasından maçın atmosferini daha dünmüş gibi hatırlıyorsam, bunun tek nedeni futbola duyduğum sevgi.

Futbola iyi kötü gönül vermiş herkesin bir şekilde bulaştığı *Football Manager* serisinin yeni oyununa göz atmak için temiz duygularla oturuyorum bilgisayarımın başına. Karşımızda ilk çıktığı günden itibaren sürekli üzerine bir şeyler koyarak kendini geliştirmeye devam eden bir seri var. Bir sevgi de bu nedenle duyuyorum.

### YAŞASIN DETAY MANYAKLIĞI!

Birkaç yıldır gerekli/mantıklı detay ekleme ve oyuncuyu detaylar içerisinde boğma arasındaki ince çizgide dolaşan **Sports Interactive** geçen yıla göre daha da coşmuş. En çok kullanıcı sayısını yakaladığı *FM 2014* bu konuda ideal bir noktadaydı diyebilirim. Simülasyon oyunu olmanın gerekliliği olarak olabildiğince minik ayrıntıyı oyuna entegre etmek ilk başta kulağa güzel gelse de takımın başına oturunca, güncellenen arayüzün de yardımıyla sanki bir şirketin CEO'suymuşsun ve 2015 yılının ihracat raporlarını inceliyormuşsun hissine kapılmamak elde değil. Her tarafta minik şekiller, notlar, istatistikler... Yine de bir önceki oyuna göre tatlı bir arayüz bu.

Taktik ekranından analizlere, gözlem ve transferlere kadar neredeyse her bölümde küçük değişiklikler var. Gözlemcilik ve Taktik bölümleri daha da güzel hale getirilmiş. Takım, futbolcu ve duran top talimatlarını düz yazı yerine görsel bir arayüzde belirlemek daha kolay. İnternette karşılaştığım yorumlara bakacak olursak özellikle analiz kısmının güzel bir şekilde detaylandırılması herkes tarafından beğenilmiş. Bütün bunlar da oyunun maç dışındaki bölümlerine harcayacağımız sürenin arttığı anlamına geliyor. Karakterimi yaratıp başkanla anlaşıp tesislere adım atmamla oyunu ilk defa ilerlettiğim an arasında neredeyse üç saat geçti. İlk resmi maçıma kadar geçen süreyi hesaplamadım bile.

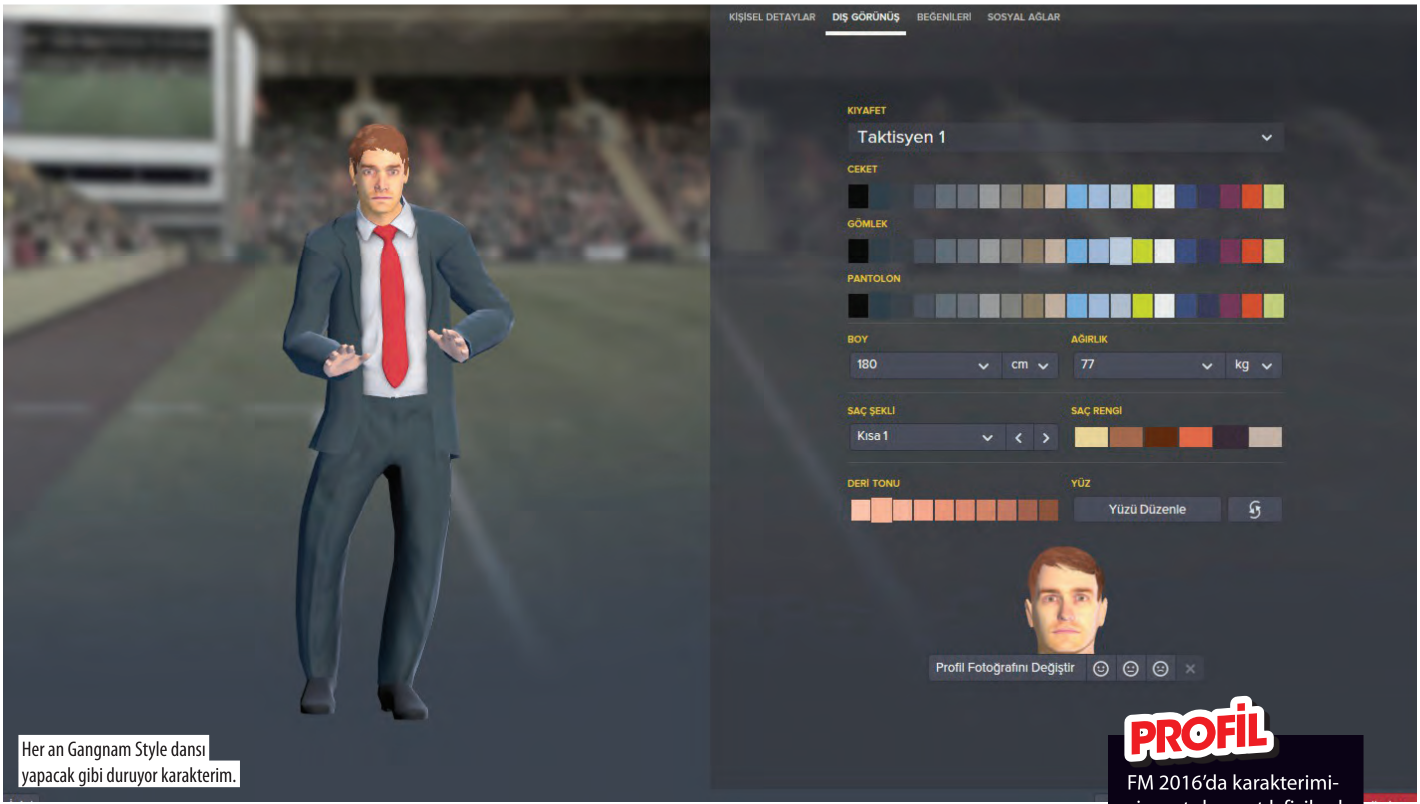



3D maç motorunda gelişmeler var evet. Ama benim yârim hâlâ 2D.








Her an Gangnam Style dansı yapacak gibi duruyor karakterim.

Gelelim en önemli noktaya; maç gününe. Kişisel tercihim 2D olsa da, inceleme yazısı için ister istemez 3D olarak da epey maç yaptım. Her yıl 3D'yi geliştirdikleri kesin ama bu şekilde oynadığımda maç motoru daha çok saçmalıyormuş gibi geliyor bana. Oyuncuların çok da gerçekçi olmayan hareketlerinden böyle bir hisse kapılıyor olabilirim. 2D ise daha oturmuş. Tabii burada oyuncunun tam olarak topu nasıl kontrol ettiği, nasıl şut çektiği ya da omuz omuza mücadeleyi kazanma şekli gibi detaylar benim hayal gücüme kalmış durumda. Penaltı kaçırma ve kendi kalesine gol oranında biraz artış var gibi ancak geçen yıl çoğunluğun şikayetçi olduğu "çok gollü maç" ve bir klasik haline dönüşen "sakatlık" sorunlarını bu oyunda açtığım hiçbir kariyerde yaşamadım. Oyunun şu hali bile oldukça stabil diyebilirim. Son yılların olmazsa olmazı devre arasındaki transfer güncellemesiyle birlikte maç motorundaki düzeltmeleri beklemeden de kariyerinize başlayabilirsiniz.

## ÇUVALDIZI KENDİNE!

Söz açılmışken bu şikayet mevzusuna da kısaca değinmek istiyorum. Hemen bu konuyla ilgili bir muhabbetimi paylaşayım. Uzun zamadır oyunu oynamayan bir arkadaşım (merhaba Emre!) bir hevesle Fenerbahçe'nin başına geçtikten sonra çok fazla gol yediğini söyledi. "Her ayarı yaptım ama gol yemek konusunda bir türlü adam edemedim takımı" diye dert yandı. Daha sonra anlaşıldı ki oyuncuların talimatlarını ve duran top ayarlarını tek tek yapma, maç sırasında rakibe göre ince ayar çekme gibi en can alıcı noktaların üstünde çok durmamış. Eski oyunlardaki gibi ana taktiği belirleyip saldım çayıra taktiğiyle başarılı olmak imkânsız. Benzer şekilde yıllardır kullandığınız taktiği her takıma dayatma da bu sefer pek iş yapmayabilir. Elinizdeki en iyi 11 oyuncuyu bir şekilde sahaya dizmek de mantıksız. Mesela, genel olarak futbol felsemde defansif orta sahanın o kadar önemli bir yeri varmış ki bütçem hiç olmadığı için o mevkiye oyuncu da transfer edemeyince kötü de olsa genç oyuncuma görev verdim. Sadece bir kişi değil, bütün arkadaşlarım bunun farkına vardığında oyuna tam not verdiler. Emre mi? Son yancı olduğum maçta Beşiktaş'a sahayı dar etmişti. Avrupa Ligi'nde ise kayıpsız ilerliyordu. Oyuncu kondisyonlarına ve maçlarda rotasyona özen gösterip antrenman talimatlarını da mantıklı bir şekilde oluşturunca sakatlık sıkıntısının da önüne geçmiş oluyoruz.

Bütün bu karmaşık yapıyla uğraşmak istemeyenleri ise FM Touch modu bekliyor. Meydan okuma bölümünden belirlenmiş senaryoyla da oynanabilen FM Touch sayesinde oldukça hızlı bir oyun deneyimi yaşamak mümkün. Antrenman, oyuncuyla iletişim gibi işleri yardımcılara bırakıp maçtan maça koşabilirsiniz.

Modlar konusunda bu yılın en büyük yeniliğiyse kendi takımını oluşturma seçeneğinin oyuna entegre edilmiş olması. Artık oyun içinde kariyere başlamadan önce mantık çerçevesinde kalmak koşuluyla kendi takımımızı oluşturabiliyoruz. *PES* mi arkadaşım bu, neden kendi kafamızdan takım yaratıyoruz diye düşündüm ama amatör ligdeki takımını yönetmenin heyecanını yaşamak isteyenleri de unutmamak lazım.

## YANLIŞ KURAL, DOĞRU SONUÇ

2014 yılında pik yapan oyuncu sayısı geçen yıl düşüş göstermişti. Bu yıl toparlanacaktır diye düşünüyorum. Asıl bombayı ise Türkiye'de bekliyorum. Türkiye Futbol Federasyonu'nun aldığı tek bir karar sonrası, SI hiçbir şey yapmasa bile dramatik bir artış olacaktır. Yıllardır beklediğimiz yabancı kuralının değişmesi çok büyük bir olay. Avrupa'da başarılı olmak için debelenmekten yorulmuştuk (bazılarımız da editörden girip oyuncuları Türk yapmaktan bıkmıştı). Nihayet gün bizim günümüz.

*FM* ve futbol üzerine süresiz konuşabilirim. Yenilikler, anılar, saçma olaylar ya da herhangi bir konu hakkında muhabbet etmek isterseniz e-posta yollamaktan çekinmeyin. Ama şimdilik bana müsaade. Kulüptekiler beni bekler. *WoW*'a geri dönmem veya *Fallout 4*'ün çıkması umrumda değil. Hayır, *Fallout*'u bilgisayarım çalıştırsa bile oynamayacaktım. Sırf ses gelsin diye televizyonda herhangi bir kanalı açacağım. Takımımın başına geçip sabaha kadar saç baş yolacağım. Genç oyuncu avımda başarılı olmak için menajerlere para yedireceğim. Benden önceki yönetimler ve teknik kadronun yaptığı hatalar yüzünden kulübün batmaması için yıldız oyunculara uzaktan bakacağım. Oturmuş bozuk düzende herkes kadar saçmalayan hakemler yüzünden ömrümden ömür gidecek. Futbolcularım güzel bir organizsyon yaptığında gurur duyacak, takım gol attığında amacım omzumu çıkartmakmış gibi yumruğumu var gücümle havaya kaldıracak, derbi galibiyeti sonrasında pis pis sırıtacak, kupa kazandığımda oturduğum yerden mini dans figürleri sergileyeceğim.

Evet. Futbol... Futbol asla değişmez.

## PROFİL

FM 2016'da karakterimizi yaratırken artık fiziksel özelliklerimizi ve dış görünümüzü de belirleyebiliyoruz. Giydiğimiz takım elbise ve eşofman renklerinden tutun da boyumuzu, saçımızı, yüz hatlarımızı oluşturuyoruz. Üstelik maç sırasında da kenarda bu şekilde görünüyoruz. Hoş bir yenilik olduğunu belirtmeliyim ama benim gibi kendinizi sanal ortamda modelleme/yaratma konusunda beceriksizseniz yapacak bir şey yok. İnsan saçının rengini bile yanlış seçer mi?

**+**

- İyileştirilmiş 3D grafikleri
- Maç motoru başarılı
- Arayüz bu sefer olmuş
- Detay: Şeytan ayrıntıda gizli!
- Oyun içi editör

**–**

- Detay: Oyun zorlaşmış
- Futbolcular çabuk mutsuz olabiliyor

**9+**

**SON KARAR**

Merhaba uykusuz geceler!






Ah işte Dream Theater çok yakışıyor bu mevzuya.






**Tür:** Müzik **Yapım:** FreeStyleGames **Dağıtım:** Activision / Aral **Kutulu Fiyatı:** 500 TL **Yaş Sınırı:** +12 **Dahası İçin:** guitarhero.wikia.com/wiki/Guitar_Hero_Live

# GUITAR HERO LIVE

## ÇELİK, AHŞAP, PLASTİK FARK ETMEZ! ROCK CİDDİ BİR İŞTİR!

-ÖMER AKDAĞ

Deri ceketimi sırtıma alıyorum, güneş gözlüklerimi takıyorum... Gece-gündüz, yaz-kış fark etmez, şekil önemli. Sahne arkasındaki kankalarıma birer beşlik çaktıktan sonra sakallı roadie abimizden gitarımı kapıyorum ve koşarak sahneye atlıyorum. Herkes çığlık kıyamet tabii...On binlerin tezahüratlarıyla inliyor ortalık. Birçok meslektaşım seyircileri bekletmeyi çok sever, ben onlardan değilim. Anında giriyoruz şarkıya. Ben vuruyorum gitarın tellerine, vokal geliyor, elini omuzuma atıp söylüyor şarkıyı, bizim yeni basçı kız geliyor sonra karşılıklı çalıyoruz biraz, baterist arkadan "adamsın" der gibi kaş göz yapıyor, seyirci daha da gaza geliyor. Onlar coştukça ben coşuyorum, ben coştukça onlar daha da coşuyor. Şarkının gitarsız yerlerinde seyircilerle beraber el çırpmaya, herkese öpücükler göndermeye başlıyorum.

Ama fazla gaza gelip gireceğim yeri unutmuşum. Elim ayağıma dolaşıyor, abuk subuk sesler çıkmaya başlıyor gitardan. Kafamı kaldırıp bir bakıyorum, daha iki saniye önce aşk naraları atan seyircilerden bir yuhalamalar, bir "you suck!" pankartı falan açmalar... Arka çıksınlar diye grup elemanlarına bir bakış atıyorum; görseniz bir suratlar, bir afra tafralar... Vay be... Sen yıllarını müziğe ver, sonra iki çalamadın diye trip ye... Nankör akbaba bunların hepsi yemin ediyorum... Bırakıyorum lan grubu. Nalet olsun, değerimi bilen yeni elemanlar bulacağım!

Sonra gözümü bir açtım, meğer OGZ'nin doğum günü partisindeymişim. Bari dedim gidip biraz da *Just Dance* oynayayım.

### PLASTİK GİTAR YÜZÜNDEN KANSER OLAN BİR NESİL

Bilmem siz de o müzik oyunları furyasına denk gelenlerden misiniz... Plastik enstrümanı olmadığı için Dualshock 2'yle cebelleşe cebelleşe oyunu oynamaya kasmak, enstrüman setleri olan Playstation cafelere gidip akşamı şenlendirmek (Eskişehir'deki Adalar Migros'un arkasındaki mekân hâlâ açık mı acaba...?) *(Geçenlerde gittim, orada tabii!–Sarp)*, bateriye fazla abanıp baget kırmak, bir gün zengin olup enstrüman seti alma hayalleri kurmak... Güzel zamanlardı vesselam.

Güzeldi güzel olmasına da baktılar tuttu bu iş, işin suyunu çıkardı yapımcılar. Her yıl bir *Guitar Hero*, bir de *Rock Band* gelmeye başladı. Eh bu kadar yoğun oyun gelince insanlar soğudu tabii bir süre sonra, türün popülerliği düşmeye başladı. Sonra baktılar zarar ediyorlar, "ya hep ya hiç" deyip kesiverdiler serileri.

Ama çok şükür kendilerini biraz özlettikten sonra geri geldiler. Yeni *Rock Band* eski kafa ilerliyordu, eski enstrümanları destekliyordu,

kendine öyle bir yol belirlemişti. Saygılarımı sunuyorum, o da iyidir. Ama *Guitar Hero*... *Guitar Hero* çok başka, çok sıkı bir şey yapmış.

Daha doğrusu iki şey yapmış. Oyunun iki farklı tarafı var ve ikisi de birbirinden süper.

### BENİ SİZLER YARATTINIZ!

Birisi oyuna adını veren Live, yani canlı konser tarafı. Kariyer modu da burası oluyor. Konser alanlarından barlara toplam 13 tane sahne var, her sahnede de üç ilâ beş arasında şarkı. Biz o sahneye çıkan grubun gitaristinin gözünden görüyoruz ve sırasıyla şarkılara girişiyoruz. Profesyonel müzisyenleriyle ve yüzlerce seyircisiyle çok büyük prodüksiyon kasmış yapımcılar ve bunu sırf gerçekten konsere çıkan bir gitarist hissini yaşayasınız diye yapmışlar. Başarılı olmuşlar mı? Hem de nasıl! Hakikaten iyi çaldığınızda gaza gelen seyircilerle ve grup üyeleriyle siz de acayip gaza geliyorsunuz, kötü çaldığınızda da tepkilere direkt gıcık oluyorsunuz. Bu konsept ne kadar iyi uygulanabilirse o kadar iyi uygulanmış.

Tek ufak sıkıntım var; bu mod için seçilen şarkılar sanki biraz daha uygun olabilirmiş. Tür ayrımcılığı yapmanın âlemi yok elbette ama şimdi böyle bir oyunda hard rock ve metal şarkıları çalmak indie ve punk rock şarkıları çalmaktan daha tatlı, o da bir gerçek. Ona göre tür ağırlığı biraz daha dengelenebilirmiş gibi.

### I WANT MY MTV

Oyunun ikinci tarafı ise Guitar Hero TV. Burada da arkada şarkıların klibi dönerken oynuyorsunuz. Live kısmındaki sahne ve şarkı sayısının fazlasıyla yeterli olduğunu düşünüyorum ama sonuçta bir yerden sonra tekrara bağlayacaktır, o nedenle oyunda sadece o Live kısmı olsa her şeye rağmen içerik yetersiz kalırdı. Ama TV kısmında şu an tam 300'e yakın şarkı var ve yenileri de sürekli ekleniyor.

Ancak şöyle bir sistem var burada: Normal televizyon kanalı gibi sürekli yayında olan iki tane kanal var ve bu iki kanaldaki programlar sürekli değişiyor. Atıyorum birinde Pop Hour oluyor, diğerinde Metal Picks oluyor. Siz de bu kanallardan birini seçip o an çalan şarkıya girişiyorsunuz, bu sırada da sizinle aynı anda oyunu oynayan rastgele insanlarla puan yarıştırıyorsunuz.

Diyeceksiniz ki "istediğim an istediğim şarkıyı çalamıyor muyum yani?". Çalabiliyorsunuz ama "çalma hakkı" denen bir şey var. Bu çalma haklarını oyunu oynadıkça kazanıyorsunuz ya da gerçek parayla satın alıyorsunuz. Oyunun bu mikro ödeme mantığını eleştireni çok gördüm ama bence gayet yanılıyorlar. Şöyle söyleyeyim, oyunda girip istediğimiz şarkıyı çalma olayını çok yaptık, çok çalma hakkı harcadık. Hatta bu arada OGZ'nin doğum günü de vardı ki peynir ekmek gibi gitti o çalma hakları. Ama hiç de sıfırı tüketip mikro ödemeye başvurma gereksinimimiz olmadı. Sarp'ın hesabından çalıyorduk ve Sarp da oyunu gece gündüz oynamadı sonuçta. Onun kazandıkları bize fazla fazla yetti. Yamuluyorsam düzelt Sarp *(Yok yamulmuyorsun, ama Tuğbek'le ortak emeğimiz o bizim -Sarp)* Ha, nedir? Eğer Playstation cafeniz varsa ve ortaya bir *Guitar Hero Live* koymak istiyorsanız mikro ödemeye başvurmanız gerekecektir. Ama öyle ayda en fazla birkaç kez arkadaşlarla oynarım diyorsanız sizin için sıkıntı yok. Ha, illa ki tamamen serbest olayım derseniz de fiyatların hiç de fazla olmadığını not edeyim. Bir günlük sınırsız çalma hakkı 18 TL civarında. Eh parti ortamı istiyorsanız da bir 18 TL de çıksın cebinizden canım.

### ALTI TELLİDEN ALTI TUŞLUYA

Tabii *Guitar Hero Live*'ın gitarının tamamen yeni ve farklı olduğunu da söylemeden geçmemeli. Artık üç yukarı sırada, üç de aşağı sırada olmak üzere toplam altı tuşumuz var. Gitar çalan biri için serçe parmağın kaplumbağa tarzında hiç kullanılmıyor oluşu birazcık rahatsız edici ama gaza gelip şarkı çalarken de hiç sıkıntı yapasınız gelmiyor. Sürekli yukarı-aşağı yaparak, hatta bazen bare basarak çalmak gerçek gitar çalma hissine daha yakın bir his veriyor, bunu yaparken de eski tip gitarlara nazaran daha fazla zorlamıyor. Dengeleme gayet başarılı. İki orta ölçekli sıkıntım var yeni gitarla ilgili yalnız: Birisi (belki bize gelen gitara özgüdür, bilmiyorum) sapa en yakın üst tuş tutukluk yapabiliyor. İkincisi de gitarın üstündeki PS tuşu çok yanlış konumlanmış, tam gaza gelmişken kolunuzu fazla aşağı indirirseniz yanlışlıkla basabiliyorsunuz. Çok çok önemli şeyler değil ama azıcık daha düşünülebilirdi bu tip ayrıntılar.

Son olarak şunu da eklemek lazım; *Guitar Hero Live*'da bateri, basgitar gibi enstrümanları çalamıyorsunuz tabii. Onlar da olsaydı oyunun Live kısmını yapmak mümkün olmazdı. Bunu bir eksi olarak söylemiyorum, oyunun tarzını belirtmek için söylüyorum. Burada siz bir gitaristsiniz ve konser alanında coşuyor veya coşturuyorsunuz, o da değilse müzik kanalı izler gibi bir kanal açıp şarkılara gitarla eşlik ediyorsunuz. Biraz pahalı bir zevk olsa da yapımcılar "rengârenk plastik gitarlardan ve çizgi filmsi karakterlerden sıkılan, gitarlı müzik seven oyunculara verebileceğimiz en iyi oyun ne olabilir?" diye düşünmüşler ve yapılabilecek en doğru oyunu yapmışlar.

## SAHNE... SAHNE HİÇ DEĞİŞMEZ. O IŞIKLAR, MÜZİK, KAYNAYAN KANIMIZ... N'OLUYO YA, DÜZGÜN ÇALSANIZA YA PARÇAYI!..

### YORUMLAR

OGZ B-Day 8 Live performansından sonra mikrofonlarımızı Serpil *the Rocking Paper-Loving Deadline Bender* Ulutürk'e uzattık:

**Serpil Hanım, güvenliği aşıp sizi dövmeye çalışan, 15 metrelik "You Suck!" pankartı açan hayranlarınızda neler söylemek istersiniz?**

Grubun diğer üyeleriyle bile ters düşme pahasına ben müziğimi halk için değil, içimdekileri dökmek için yapıyorum. Yani detone olmak, notaları karıştırmak, Lady Gaga tavırlı Morrissey cover'ları yapmak falan hep birer ifade biçimi. Sanat böyle bişi yani. So long suckers!

### MİKROFON

Oyunda basgitar yada bateri çalmak mümkün değil ama mikrofonu bağlayıp şarkı söylemek elbette ki var. Yalnız maalesef desteklenen mikrofon sayısı biraz kısıtlı gördüğüm kadarıyla. Singstar mikrofonlarını falan kullanamıyorsunuz. Ancak şöyle güzel bir haber vereyim, iPhone'unuz varsa onu mikrofon olarak kullanmak mümkün. Ücretsiz bir Guitar Hero Live uygulaması var, onu indirip kurmanız yeterli. Android ve Windows Phone? Maalesef.

### YORUMLAR

Yoğun uğraşlar sonucu konser sonrası Sarp *the Quick-Finger Doombringer Foxcatcher" Kürkcü'den birkaç yorum koparmayı başardık:

**Sarp Bey, konser sırasında size el kol yapan bateristinize, Sylvester Stallone dudağı yapan basçınıza, seyircilere 'size güzel bir haberim var, bu son şarkımız' anonsu yapan vokalinize söylemek istediğiniz bir şey var mı?**

O vokalin fişini çekeceğim ben zaten, yerine ben geçeceğim ama doğru düzgün mikrofon bulamadık ki. Pro ses kayıt mikrofonlarını bizim eleman bağlayamadı sisteme, hepsi de USB'den bağlanan afili cihazlar. Bir de gençlerin önünü açmak, gitar öğretmek lazım onlara diyeceğim de gitarıyla diski birlikte 500 TL olunca, diyemedim...

Bahar festivalinin de tadı başka.



### +

- Konser atmosferi şahane
- Klipler başka bir keyif
- Yenilikçi ve klas bir gitar
- Çok ama çok şarkı

### –

- Gitardaki ufak teknik sıkıntılar
- Bu kadar pahalı olması şart mıydı?

**9**

### SON KARAR

"Daha fazla ne yapılabilirdi?" nin cevabı yoksa, bu doğru demektir.

Tür: RYO / Bulmaca · Yapım: Toby Fox · Dağıtım: Toby Fox · Kutulu Fiyatı: - · Dijital İndirme: 18TL (Steam) · Yaş Sınırı: - · Dahası İçin: undertale.wikia.com






Bu görsel tarz herkese uymuyor ama oyunun kalitesini görmenizi engellemesin sakın.

# UNDERTALE

## KARINCAYI İNCİTMEDEN -EREN OKKA

Barışçıl oyunlara zaafım var. Olanak tanıyan her oyunda kimseyi öldürmeden ilerleyip sona ulaşmaya çalışıyorum. İdealistlik mi isyankârlık mı bilmiyorum, ama deniyorum işte. *Undertale* kendini tümüyle bu olanak üzerine kuran, hatta sizi bu yönde teşvik eden bir oyun.

Tepeden görünümlü oynanış, karakter gelişimi, envanter, dövüş sistemi... Nereden bakarsanız bakın klasik JRYO'lara benziyor *Undertale*. İnsanların canavarları yeraltına sürdüğü fantastik bir dünyaya cinsiyeti belirsiz bir çocuk olarak uyanıyorsunuz. Konuşan çiçeği, size anne şefkatiyle yaklaşan canavarı görünce başınız yavaşça yana eğiliyor. İlk kez dövüşe tutuştuğunuzda anlıyorsunuz ki bu bambaşka bir oyun.

### İSKELETİN DUYGULARI VAR

Oyun boyunca karşınıza çıkan her "düşman" canavarın kendince bir derdi var. Dilerseniz, saldırmak yerine onu daha iyi tanımaya çalışabilir, anlaşmanın bir yolunu arayabilirsiniz. Espri yapmak, dans etmek, yerde yuvarlanmak, başını okşamak, sarılmak, iltifat etmek, hatta flört etmek gibi absürt seçenekleriniz bulunuyor. Normalde zayıf noktasını bulup ona göre saldırmanız gerekir ya hani, aynı mantığı burada dostluk kurmak için kullanıyorsunuz. Her dövüş, karşınızdaki canavarı tanıyıp pasif direniş sergilemek üzerine kurulu bir nevi bulmaca.

Eğer bu yolu seçerseniz, düşmanınız bir noktadan sonra savaşma arzusunu yitiriyor ve ona merhamet göstererek dövüşü sona erdirebiliyorsunuz. Bu seçenek size hiç deneyim puanı kazandırmıyor. Hatta, saldırı ve savunma değerlerinizin minnacık kalmasını göze alabilirseniz, oyunun ta en sonuna kadar birinci seviyede gitmeniz mümkün.

Sıra tabanlı dövüş sistemi gayet basit. Saldırmak için, hareket halindeki bir ibreyi doğru zamanlamayla durdurmanız gerekiyor. Savunma mekaniğiyse ekranın ortasındaki bir kutucuğun içindeki kalbi hareket ettirip "mermilerden" kaçınmaktan ibaret. Lakin *Undertale* kendi koyduğu kuralları –özellikle boss dövüşlerinde– sürekli esnetiyor ve yeri geldiğinde paramparça ediyor.

### DÜŞMANLARI ANLAT BANA

Grafikleri basit, seslendirmesi yok... Geriye kalan her şey için tek bir insanın elinden çıktığına hayret edeceğiniz bir oyun *Undertale*. Yıllar önce demosunu oynayıp kalbimi kaptırmıştım ona. Toby Fox, o demonun ötesine beklentilerimi aşan bir oyun inşa etmeyi başarmış.

Harikulade bir hayal gücünün ürünü *Undertale*. "Daha iyisi olamaz" dediğiniz anda, karşınıza daha ilginç karakterler ve akılda kalıcı sahneler çıkarmayı sürdürüyor. Yaşamadan bilemeyeceğiniz, anlatınca sürprizi kaçacak sayısız an ve ayrıntı ile sizi kendine bağlıyor. Kahkahalarla güldürecek kadar komik. Ama düşmanlığın ardında temiz bir kalp, neşesinin ardında hep bir acı barındırıyor. Algılarınızı, beklentilerinizi altüst ediyor.

Onu ikinci defa oynamak isteyeceksiniz. Oynarsanız başka ufak sürprizlerle karşılaşacaksınız. Vicdanınızın sesini dinleyip hiç kimseyi incitmeyebilir, ya da tam aksine, canavarlara düpedüz soykırım uygulayabilirsiniz. Yaptığınız seçim bambaşka bir oyun deneyimi yaşatacak ve sizi farklı sonlara taşıyacak. Vurdulu kırdılı, şiddeti normal gösteren onca oyunun arasında filizlenen bir umut *Undertale*. Siz onu sevmeseniz de, o sizi seviyor.



### VİCDAN SAHİPLERİNE

Oyun da, içindeki karakterler de bazen beklenmedik biçimde davranıyor. Pişman olmak, kendinizden nefret etmek istemiyorsanız bu tavsiyeme kulak verin: Barışçıl çözümlerde ısrarcı olun. Aksi takdirde oyunu ağır bir kalple terk etmeniz gerekebilir.

**+**
- Barışçıl oyun seçeneği
- Sürprizlerle dolu içerik
- Sonu gelmeyen komedi
- İlgi çekici karakterler

**–**
- Zayıf bulmacalar

**8+**

**SON KARAR**

Yılın oyunu seçimlerinde yer alması yadırganmayacak bir oyun.

Tür: Gizlilik / Aksiyon / Strateji Yapım: Logic Artists Fiyatı: 39 TL (Steam) Yaş: 16+ Dahası için: clandestinethegame.com





İznizinle ben iki nükleer füze yollayıp geliyorum

# CLANDESTINE

## ...YA DA SAM FISHER'I ÖZLEYENLER KULÜBÜ -ERİM BİLGİN

Sevgili okur, ben 90'larda büyüdüm. Acayip bir dönemdi. Ne 80'lerin yadsınamaz dışavurumculuğu, ne 2000'lerin saçma sapan hızlı üretilip tüketilen ucuz içerik karmaşası vardı 90'larda. Hatta zamanımızın çoğu "yeni milenyumu" bekleyerek geçti diyebilirim. Fakat 90'ların çok net hissedilen birkaç güçlü noktası vardı: Çevirmeli modemlerin, komplo teorilerinin ve tarihteki en alengirli siber suçların büyük çoğunluğunun sahnesiydi o dönem.

*Clandestine*, işte bu dönemin tam kalbinde, 1996 yılında geçen bir casusluk oyunu. İzlediğim ilk fragmanlardan bu oyunun bir nevi ilk nesil *Splinter Cell* oyunlarına yakın olacağını tahmin ediyordum, nihayetindeyse bazı eksikliklerine rağmen keyifli olabilen bir oyun keşfettim.

Her şeyden önce, ekran görüntülerine bakan herkesin merakını gidereyim: Evet, oyun PS2 döneminden kalma gibi gözüküyor. Evet, animasyonlar ve efektler harika sayılmaz, ve evet, karşınızda genel olarak küçük bütçeli, çoğunlukla klişe bir hikâyeye sahip bir casusluk oyunu var. Eğer *Clandestine* biraz daha basit bir oyun olsaydı, "ilk iki *Splinter Cell*'i oynadıysanız buna gerek yok" der geçerdim fakat "asimetrik co-op" dedikleri olay sayesinde işler bayağı ilginçleşiyor.

İki karakteriniz var. Bunlardan biri, her anlamda klasik *Splinter Cell* Fisher'ı gibi oynayan casusumuz. Onunla gizleniyor, sessizce adam indiriyor, rehine kurtarıyor, bu tür aksiyon/gizlilik karması işler yapıyorsunuz. Biraz sıkça karşınıza çıkan hareketlerde takılma bug'ları dışında da alışılmadık pek bir şey yok. İkinci karakterde ise işler ilginçleşiyor, çünkü ikinci karakterimiz bir hacker. Onun görevi, casusu gerçek zamanlı olarak ekranından izleyip bölüm boyunca karşısına çıkacak kapılar, kameralar, bilgisayarlar vb. elementleri kontrol etmek. İşte bu ikili takım oyunu, mikrofondan senkronize bir şekilde oynandığında, aniden karşınıza tadından yenmeyen ilginç bir co-op deneyimi çıkıyor.



Ne de tatlı gözüküyor ama, değil mi?

### BİRAZ DA ŞURADAN HACK'LE CANIM

Dediğim gibi, hacker-casus ikilisi gayet güzel bir fikir, oynaması da hiç fena değil. Yalnız genel sıkıntı, oyunun size bir süre sonra oynamaya devam etmek için bir neden bırakmıyor olması. Hikâye son derece banal, hepsinin sıkıcı olduğunu gördükten sonra artık yan görevlerin çoğunu yapmak istemiyorsunuz ve oynanıştaki bahsettiğim sıkıntılı elementler kısa süre sonra "artık neden oynuyorum ki" hissi yaratmıyor değil. Karakterler, müzik, silahlar, seslendirme, hikâye, hepsi klişe. Fakat her şeye rağmen, bütün bu sığlığın ve teknik eksikliklerin arkasında *Clandestine*'ın hâlâ bir potansiyeli olduğunu düşünüyorum. Belki güncellemelerle değil ama bu konsepti iyi bir stüdyo satın alıp adam gibi işlerse, buradan tadından yenmeyecek bir oyun çıkacak olabilir. Belki bir gün...

### İKİ KOMEDYEN GÖREVDE

Bazılarınız İstanbul'da sıklıkla sahneye çıkıp stand-up gösterileri yaptığımı biliyordur. Sahneyi paylaştığım arkadaşım Emre Günsal'la oyunu birlikte oynadık. Arada bir teknik sıkıntıları ve düşmanların yerini görmede pek güvenilir olmayan takip sistemi yüzünden birkaç görev sonunda sinirle bırakmak zorunda kaldık. Biz mi çok kötüydük, oyun mu sabrımızı zorladı emin olamıyorum ama oyundaki havalandırmasız tuvaletlerden yakınıp, düşmanları kötü yerleştirilmiş haritalarda trolleme anlarımız takdire şayandı. *Clandestine*'ın kendisi sizi pek eğlendirmeyebilir fakat yanınıza iyi bir arkadaşınızı alırsanız, kendi eğlencenizi kendiniz yaratabilirsiniz.

**+**

- Gerçekten orijinal ve başarılı bir takım oyunu sistemi
- Uzun süredir göremediğimiz zorlukta bir gizlilik oyunu

**−**

- 1996'dan hallice görseller ve genel yapım kalitesi
- Karakterin bazı yerlerde sıkışması gibi ufak ama kritik hatalar
- Sıfır merak uyandıran senaryo

**6**

**SON KARAR**

Clandestine'da bir cevher var, sadece daha iyi işlenmesi gerekli. Şu anki fiyatı kalitesine kıyasla aşırı yüksek. 10 TL civarına inerse kapın.

**Tür:** Macera **Yapım / Dağıtım:** Telltale Games **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 49 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** telltalegames.com/gameofthrones





# GAME OF THRONES EP.6: *THE ICE DRAGON*

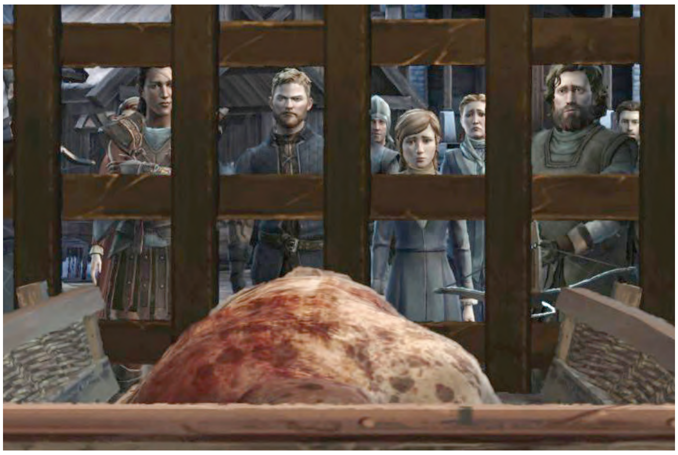
## BİR TELLTALE MACERASI DAHA SONA ERİYOR -NURETİN TAN

Her güzel şeyin bir sonu var tabii... Telltale'in *Game of Thrones*'una da artık veda vaktimiz geldi çünkü altıncı bölüm *The Ice Dragon* ile hikâye şimdilik sonlanıyor. Birçoğunuz eminim "Aaa öyle şey mi olur, kes palavrayı" diyecektir ama ben şahsen Telltale'in *Game of Thrones* serisini *The Walking Dead*'den çok daha fazla sevdim. Nedenlerini ardı ardına oyunun ilk bölümünü incelerken saymıştım, o yüzden tekrar yapmayacağım lakin ayrılık vakti üzdü. Yaşadığımız gerilim dolu anlar, adrenalin pompalayıp gaza geldiğimiz hareket dolu sahneler, Whitehill'lere karşı gururla ayakta dururken (durdunuz mu ya da diz mi çöktünüz?) sinirden dudağımızı kemirdiğimiz anların hepsi geride kaldı. Sıra artık aldığımız bütün bu kararların sonuçları ile karşılaşacağımız son bölüme geldi.

### TAHTIN ÖNCEKİ OYUNLARINDA...

Bir önceki oyunda Forrester'lar Ironrath'ı kurtarmak için Whitehill'lere karşı kuyruğu dik tutmaya çalışıyordu. Gared duvarın ötesinde North Grove'u bulmak için çaresiz bir arayışa girmişti. Kings Landing'de Mira içinse durumlar pek iyi görünmüyordu; ya kötü bir sondan kaçacak ya da ailesini kurtarmaya çalışmaya devam edecekti. Merak etmeyin "spoiler" vermeden gitmeye çalışıyorum. Altıncı bölümde diğer bölümlerde ektiğinizi biçme zamanınız geliyor. Desteklediğiniz kişilerden yardım alabildiğiniz gibi, güvenmediğiniz ya da sattığınız insanlarla ödeşmeye hazırlanıyorsunuz (Mira!). Aynı durum oyunu kimle bitireceğinize dair keskin dönemeçte de kendisini gösterecek. O yüzden şimdiden söyleyeyim *The Ice Dragon*'u bir defa bitirmeyeceksiniz, eminim alternatif hikâyeyi görmek için oyunu iki kez sonlandıracaksınız. Olay sadece karakterlerin farklı sonlarıyla da bitmiyor. Whitehill'e karşı çarpışırken bütün gücünüzle kaba kuvvet kullanarak oynarsanız farklı şekilde, sinsi ve tedbirli şekilde ilerlemeyi seçerseniz farklı şekilde bitecek öykü.

Ölüm Game of Thrones evreninde alışık olduğumuz bir kavram ve Forresterlar bundan nasiplerini fazlasıyla alıyor.



### SEÇİM YAPMANIN ZORLUĞU

*GoT*'u *TWD*'den daha çok sevmenin nedeni oyun sonunu özellikle bu son bölümde aldığınız kararların çok kritik şekilde etkilemesi oldu. Pek evvelden birine yaptığınız küçük bir iyilik büyük bir etkiye neden oluyor. Özellikle Whitehill'lerle kapışırken aldığınız her ince karar tam *Game of Thrones*'a yakışan şekilde birinin hayatına iplikle bağlanmış oluyor ve genelde birini kurtarırken illa birini kaybediyorsunuz. Kısacası oyunda da hiçbir karaktere duygusal olarak fazla bağlanmamanızı öneririm.

Kitaptan/ diziden tanıdığımız karakterler gene tipik özellikleri ile karşımıza çıkıyorlar. Bolton'lar, Lannister'lar gibi... Oyun ilk başta Forrester'lar Stark'lara çok benzediği için eleştirilmişti ama ilerledikçe aslında birbirlerinden farklı şekilde olaylara tepki verdiklerini görüyorsunuz. Duygusal anlar gene çok fazla aynı şekilde sizi gerecek, diken üstünde tutacak zor kararları hızla almanız gereken sahneler de var. Hatta vahşetin dozajının kaçtığı noktalar bile mevcut. Kısacası her şey *Game of Thrones*'un özünde ne varsa oyuna son bölümünde olması gerektiği gibi nakışlanmış. Oyunun sonu beni tatmin etti mi? Evet etti. İkinci sezonun da aynı kaliteyle gelmesini diliyorum şu anda. Seriye başlamadıysanız hemen deneyin derim. Oyunu oynamak için bütün bölümlerin çıkmasını bekleyen sabırlı insanlar ise; ne duruyorsunuz başlasanıza!

**+**

- Farklı karakterlerle oyunu bitirebilmek
- Özellikle son bölümde alınan kararların ölüm/yaşam arasındaki farkı belirlemesi
- Game of Thrones'a yakışan entrikalı hikâye

**−**

- Bazen sahne atlarken konuşmalara ve görüntüye kısacık ara vermesi
- Halen alışamadığım suluboyadan bozma arka plan görüntüleri

**8**

**SON KARAR**

Tatmin edici, bir macera oyununa yakışır son. Karar vermede sunduğu çeşitlilik en büyük artısı. Oyunu birden farklı şekilde bitirme imkânı vermesi çok iyi.




Canı az bir Bright Wizard. Ateş toplarına dayansa fazla ısınacak hiç can kalmayacak. İki ucu ateşli değnek.

**Tür:** Co-op Aksiyon **Yapım:** Fatshark **Dağıtım:** Fatshark **Dijital Fiyatı:** 49 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** - **Dahası İçin:** www.vermintide.com

# WARHAMMER THE END TIMES - VERMINTIDE

## TARİHİN EN BÜYÜK HAŞERE SORUNU -GÖKER NURBEYLER

*The End Times*, Games Workshop'ın meşhur masaüstü strateji oyunu *Warhammer Fantasy*'nin 8. baskısıyla gelen bir kıyamet senaryosu. Warhammer Fantasy evreninin kıyamet alameti çift kuyruklu yıldızının görülmesi üzerine dünya warpstone meteorları ile kavrulmaktadır. Realm of Chaos bariyerinin de ortadan kalkmasını izleyen olaylar neticesinde yedi yıl içerisinde nüfusun büyük çoğunluğu ölür. Bu da *War of the Roses*'dan hatırlayacağınız İsveçli bağımsız **Fatshark Games**'e parlak bir fikir verir. Zira bu dönem ve *Warhammer*'ın karanlık Orta Çağ atmosferi bir kooperatif aksiyon oyunu için biçilmiş kaftandır. Sonuç olarak *Left 4 Dead* ile aynı formülü izleyen, fakat formülü üzerine koyduklarıyla geliştiren bir oyun çıkar ortaya.

### FARELİ KÖYÜN KAVALCISI

*Vermintide*'da zombilerin yerini Warhammer'ın insansı-sıçan ırkı Skaven alıyor. Skaven; madenlerden kanalizasyonlara, mağaralara ve her türlü dehlize uzanan dev yeraltı imparatorluğu Under-Empire'ın (Skavendom) yapıtaşı. Şeytani Onüç Konseyi'nin öğretisini ve kolektif hareket biçimini benimseyen Skaven kıyamet alametleri ile beraber başkaldırır ve Büyük İsyan'ı başlatarak akın akın yeryüzüne çıkar. *Vermintide* bizi bu istilanın göbeğine atıyor. Oyuna insan şehri Ubersreik'daki kaos ortamında başlıyoruz. Zoraki yoldaşlarımızla bir handa buluşarak 13 görev boyunca birbirimizin sırtını kollamaya çalışıyoruz.




Mükemmel kadını bekleyen adam Warhammer evreninde de kendine yer bulmuş.

*Vermintide*'ın en kuvvetli noktalarından biri kesinlikle atmosferi. Karakterlerin konuşmaları, renk paleti ve borazanlar çaldığındaki can pazarı karanlık *Warhammer* atmosferini dibine kadar yaşatıyor. Oyun sırasında 5 karakter sınıfından (Bright Wizard, Witch Hunter, Dwarf Ranger, Empire Soldier ve Waywatcher) hangisini seçersek seçelim bol bol yakın dövüşe giriyoruz. Gruptaki eksikler pek zeki olmayan botlar tarafından dolduruluyor. Yanımızda uzak ve yakın mesafeli iki silah var. Buna ek olarak bir adet sağlık iksiri ve bizi güçlendiren veya hızlandıran bir iksir taşıyabiliyoruz.

### KEDİ FARE OYUNU

*L4D*'deki aktif mob yönlendirmesi (Director AI) *Vermintide*'da da mevcut. Gruptan biraz ayrılırsanız bir mobun size musallat olması (genel-





Yazıda zekâları pek yok dedim ama bu, Skaven'lerin korkutucu olmadığı anlamına gelmiyor.

likle bir köşeye çekip hallediyor) veya güvenli sandığınız bir yerde fazla beklerseniz üzerinize akmaları benzer örnekler arasında. Aynı şekilde bir süre çok zorlandığınızda oyundan soğumamanız için kısa süreli kolaylaşması veya süper giderken pişman edecek grupların çıkması da ayarlanıyor. Bu da oyunu önemli oranda zorlaştıran bir şey. Hele helikopterden atlarken roketle tank uçurup bina çatısına inip oradan mitralyözle bir milyon kişiyi vurup yere inilebilen oyunlara kıyasla çok çok zor. Neyse ki oyundaki üst zorlukları seçmek için başarı tatmini dışında bir motivasyonumuz daha var: Her başarılı bölüm sonunda atılan zarlarla farklı renk ve kalitelerde silahlar düşürüyoruz. Düşürülen silahlar tamamen şansa bağlı. Oyunda efsane olup abuk subuk bir eşya düşürmek olası, oynamadığınız bir sınıf için eşya düşürmek de. Daha iyi eşya düşürebilmek için doğrudan zorluğu artırabilir veya dolaylı olarak işlerinizi zorlaştırabilirsiniz. Mesela grubun toplam üç adet taşıyabileceği Tome'lar tüm grubun iyi silah şansını artırıyor. Fakat Tome taşıyan kişinin sağlık iksiri yeri dolduğundan kargaşa içinde bir tane iksir bulduğunda ya onu geçici olarak yere bırakmalı (ki o esnada genelde oyun yeni bir bölüğü üzerinize salıyor) ya da Tome derdini bir başka oyuncuya yıkmalı. Daha fenası Grimore denen grubun canını yarıya düşüren kitaplar. İyi silah düşsün derken 2 tane Grimore alıp kalan %25 can krizine girebilirsiniz. Ha tabii o kadar Tome ve Grimore toplayıp bahtsız zarlar atan oyuncular için çok güzel hamamlar bulunuyor (köpürte köpürte yıkanınca çok güzel eşyalar düştüğü söyleniyor). Diğer yandan Tome ve Grimore'lar genellikle haritada kıyıda köşede kalmış yerlere konumlandırıldığından biraz dikkatli olmak gerekiyor.
İyi silahlar düşürmenin hack'n slash oyunlarındaki eşya hastalığının ötesinde bir önemi var. *Vermintide*'ın silahları rakamlarla (vuruş gücü, menzil, hız vb) oynamaktan çok oyun stilinizi değiştiriyor. Çok yerinde bir karar. Zira nişancı tüfeği yerine arbalet veya kılıç/kalkan yerine çift elli kılıç kullanmanın etkileri rakamların ötesinde olmalıydı. Diğer yandan farklı silahların farklı ateş modları olması oyunun ömrünü uzatıyor ve daha taktiksel hale getiriyor. Örneğin; Bright Wizard'ın ikinci silahı ateş topu atabilen bir asa. Kullanacağınız asaya göre ikinci ateş modu yerde bir alev patlaması yapabilir, ateş topu gönderebilir veya grup yerine tekil hedeflere daha fazla hasar verebilen bir ateş mızrağı atabilir. Asanın ilk modu yavaş ve kuvvetli, ama büyücünün iç ısısını artıran ateş topları atabilir. Başka bir asa seçildiğinde ateş topunun hasarı düşerken birim zamanda atabildiğiniz ateş topu miktarı artar. Bu arada daha az ısınırsınız. Isınmak? Evet, Bright Wizard çok sağlam hasar vuruyor. Ancak fazla ateş büyüsü yaptığında vücudunun büyü gücünün kaldırabileceği bir sıcaklığa erişiyor ve yanmaya başlıyor! Yanarken R tuşuna basarak kendinizi bir miktar canınızı kurban ederek soğutabilirsiniz.

## SIÇAN ÇIKTIĞI DELİĞİ BİLİR

*Vermintide* şansızlığını kıramayan veya her zaman daha iyisini isteyen oyuncular için bir de crafting sistemi sunuyor. Oyuna başladığınız hanın arka odasındaki demirci ocağı bu amaçla konulmuş. Burada fazlalıkları kırarak hammaddelerine ayırabilirsiniz. Bu hammaddeler ile diğer silahları geliştireceksiniz. Benim ilk aksiyonum asama %8 şansla %10 can çalma şansı eklemekti. Veya birkaç işe yaramayan silahtan dişe dokunur tek bir eşya çıkarabilirsiniz. Görsel ve kullanım tipindeki farklılıklara bu crafting seçeneklerini ekleyince oyun fena halde akıyor. Silahların birer karakteri olmasını çok sevdim. Bu nedenle *Vermintide*, *L4D* ile aynı yolda ilerlemesine rağmen, yaşanan deneyimi farklılaştırıyor. Buradan Fatshark'ın doğru olanı bozmadığını ve geliştirdiğini açıkça görüyoruz.

Oyun sunucu ve performans yönünden hatalar içermekte. Yer yer lag spike veya fps düşüşü, yaşanan sıkıntılar arasında. Fakat yapımcıların önemli hataların farkında olmaları ve iyi niyetle geliştirmeye devam ettikleri konusunda ikna oldum. Mesela bulduğum üç hatayı yazdığım e-postama ertesi gün "O hataları üç gün sonra şu yamayla kapatıyoruz, aynı hata şu bölümde de var ama sizde kalsın şimdilik :)" şeklinde yanıt alınca mutlu oldum. Oyun ücretsiz DLC'lerle de destekleniyor olacak. Skaven'ların yapay zekâsı kimilerini rahatsız edebilir fakat saldıranlar çoğunlukla düşük zekâlı, kalabalık sıçan türevleri olduğundan rahatsız olmadım. Aptal halleriyle bile yeterince zor zaten.

Oyunun seslendirmesine de iki kelime etmeden geçemeyeceğim. BAFTA ödüllü harika adam Jesper Kyd'in aksiyona paralel ilerleyen dinamik müzikleri, doğru yerde doğru seslendirmeler ve karakterlerin sık sık diyaloga girmesi atmosferi resmen kamçılıyor.

## SÖZÜN ÖZÜ

Eğer sesli iletişim programlarından laflayarak oyun oynadığınız bir arkadaş kitleniz varsa ve de co-op aksiyon seviyorsanız oyununuzu buldunuz. Unutmayın, tanımadığınız bir ekiple bu oyun yalnızca bir eziyet olacaktır. Gırgır, şamata, küfür (tabii usturuplusundan) derken takımınız oturdukça *Vermintide* kendini *L4D 3*'e kadar uzun zaman oynatacaktır.

Skaven baskını arasında nefes alabilirseniz manzarayı seyredin. Sizi Warhammer'ın bu denli içine sokan az oyun var.



**+**

- Başarı takım oyununa fazlasıyla dayalı
- Zorlayıcı ve motive edici, farklı zorluk seviyeleri
- Crafting ve eşya loot'lama
- Seslendirme/diyaloglar ve Jesper Kyd müzikleri
- Yüksek tekrar oynanabilirlik

**−**

- Bot yapay zekası
- Host uçunca harita da uçuyor
- Fps anlamsızca düşebiliyor
- Düşmanın görülmeyen duvarların arkasına çekmesi

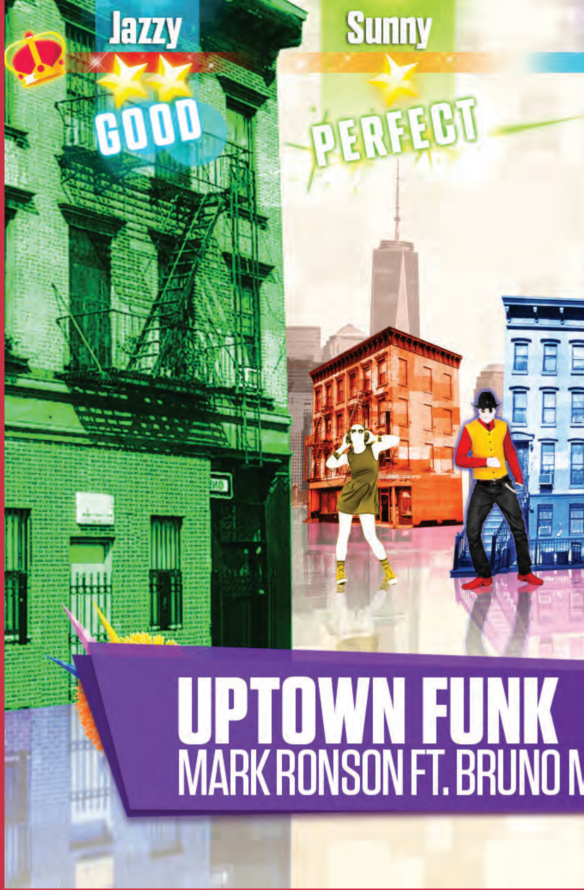
**8+**

**SON KARAR**

Zorlayıcı, motive edici, muhabbeti güzel bir co-op güzelliği.



En güzel ve en sert danslardan birini Hey Mama için yapıyoruz (bizim arkadaşlar yapıyor).




**Tür:** Müzik **Yapım:** Ubisoft **Dağıtım:** Ubisoft / Aral **Dijital İndirme:** 127,5 (XONE), 164 TL (PS4), 40 TL (Xbox'ta 3 aylık Unlimited hizmeti) **Kutulu Fiyat:** 250 TL (XONE, PS4), 180 TL (PS3, 360) **Yaş Sınırı:** +3 **Dahası İçin:** justdance.wikia.com/wiki/Just_Dance_2016

# JUST DANCE

## JUST RENK -ÖMER AKDAĞ feat. SARP KÜRKCÜ

**ÖMER:** *Sarp n'aber?*
**SARP:** İyidir yevrım sağol, senden?
- *İyidir. N'aber Sarp?*
- İyidir ya baboli, sen n'abıyon?
- *naber sarp sarp naber sarp sarp naber naber?*
- Sopa?

*- Okeydir gıcık ettiğime göre kıvama geldin demektir ^_^ Biliyorsun bizim gibi aşırı erkeksi erkeklerin ilgisini pek çekmeyecek bir oyun geldi geçen gün ofise. Hani göz ucuyla bile bakmazdım aslında da görev icabı, ne yaparsın...*

- Ne geldi la ofise yeni? Kutsal ama erkekliğimizden el sürmediğimiz Just Dance'ten mı bahsediyosun yoksa?
*- Aynen ondan bahsediyorum. Yani şimdi yalan olmasın, sen yüzüne bakmamış olsan da sorumluluk bilinciyle ben biraz oynamak zorunda kaldım (doğumgünü partisinde çekilmiş videoların bende merak etme, sızdırılmayacaklardır).*

*Ben tabii asık suratla, hiç eğlenmeyerek falan oynadım ama ismini ifşa etmek istemediğim bir arkadaş var, kod adı Ö olsun, adam sürekli oynuyor, durduramıyoruz. Nedir abi bu oyunu bu kadar çekici yapan şey? Ne buluyor insanlar karşısındaki ekranda dans eden karakterlerle aynı şeyleri yapmaya çalışıp maymun olmakta?*

- Görev bilinci konusunda kesinlikle katılıyorum sana. Şu oyunun karşısına geçip insanın vücudunu sallaması, yerlerde yuvarlanması, hepsini de sadece ekranda gözüküyor diye yapması bana da anlamsız geliyor. Senin bahsettiğin Ö'yü tanıyorum, aslında iyi çocuk o. Bir de yanında S kod adlı birisi var, o da nedense çok hayran bu oyuna. Yalnız kondisyon gerekli Ömer'im, onu görüyorum ben. Çünkü Ö de, S de 2-3 danstan sonra nefes nefese kalıyor. Ne dersin, belki koltuklardan kalkıp biraz debelenmek için bahane buluyor olmasınlar?

*- Bak enteresan bir noktaya parmak bastın. Oyuncular hep hareket etmeyen varlıklar olarak görülür ya, aslında hareket etmek istemediklerinden değil belki. Eğlenerek, puan kazanarak hareket etmekse mevzu, o çekici geliyor olabilir.*

*Bu arada hani dedin ya kondisyon falan diye, aslında sonra sözünü edecektim ama hadi lafı açılmışken aradan çıksın. Birkaç yeni oyun modu eklenmiş bu 2016 sürümüne. Mesela bunlardan biri Sweat and Playlists, hangi şarkının kaç kalori yaktığını gösteriyor ve dur durak dinlemeden sana şarkıları sıralıyor. Kan ter içinde kalıyormuşsun hakkaten. Ö öyle dedi. "Ya işte bana böyle zayıflama yöntemleriyle gelin bea" diye de ekledi sonra.*

*Bunun dışında 3'er şarkılık görevler yaptığın ve yeni görevler açtığın bir Dance Quest modu var. Bilmiyorum bir şeyler kazanıp açma mantığı için doğru oyun mudur bu ama sevenleri olacaktır illa ki. Sonra Showtime diye bir şey eklenmiş. Bu bayağı enteresan aslında, ekranda bir dansçı olmuyor, sen görsel efektler eşliğinde kafana göre dans edip şarkı söylüyorsun, sonra makine senin görüntülerinden ufak bir klip hazırlıyor, paylaşabiliyorsun. Uzun ömürlü bir şey değil de eğlencelik işte. Ha bir de normal oyun modunda hani yan yana dans edip puan yarıştırırsın ya, bir de aynı şeyin co-op'lusunu yapmışlar. Puanları ortak toplayıp belli hedeflere ulaşmaya çalışıyorsun falan. Genel olarak aynı şey tabii de zaten Just Dance pek öyle rekabet oyunu sayılmaz. Co-op oynamak biraz daha keyifli olmuş gibi. Sonra bir de World Video Challenge var, diğer insanlarla puan yarıştırıyorsun. Ö, Brezilya'daki biriyle kapışıp kaybetti geçen, bayağı eğlendiğini gözlemledim.*

*Öyle yani oyun modları. Ama sonuçta bol oyun modunu fazla kişinin önemseyeceğini sanmam. Bu bir parti oyunu ve partide açıp dans edersin, o kadar. Önemli olan bol mod değil, güzel şarkılar. Sen ne diyorsun bu yılki playlist hakkında?*

- Şu rekabet mevzusunda katılıyorum sana bu arada. S ve Ö ofiste Xbox One'da oynuyorlar, güya Kinect de insanı iyi algılıyor ama doğumgünü partisinde Eren'in (Okka) oturduğu yerden birinci olduğuna şahit oldum...ay yani olmuşlar... olmuştumsular..ay bilemedim. Neyse, özetle dans eden kişi aradan çekilince kamera Eren'e odaklanmış, onun yüzüne basmış birincilik ödülünü.

Müzikler konusunda ise biraz kararsızım be Ömer ben. Biz mi yaşlıyız, bu parçalar bize mi hitap etmiyor bilmiyorum. Elbet arada sevdiklerim var, Uptown Funk ya da Animals gibi. Eskilere gidecek olursam Hit the Road Jack falan var. Güzel mi? Güzel. Ama şu oyunda sürekli feminen danslar ve kadın karakterler oluyor, biz erkekler oynarken zaten çoğu zaman şarkı seçmekte zorlanıyoruz... Diyor S...




Sağlıklı bir yaşam için hayatınızda mutlaka yeri olmalı. Hayır Hatsune Miku'nun değil, pırasanın.







Bir tek yeni streaming özelliği hoşuma gitti benim. Eski Just Dance'lerde olan parçaları da oynamanı sağlayan, daimi internet bağlantısı gerektiren bir modu var oyunun. Her yeni gelen oyunda eski kütüphaneyi çöpe attığımız bir seride hayal edilen değil ama sunulan bir çözüm olmuş. Hep derdik "Neden eski diski takıp aktaramıyoruz şarkıları?" diye, meğersem para içinmiş. Aylık 18 TL civarında ama yanlış hatırlamıyorsam. Yok yok, bu kısımlara baktım tabii. Teknik oldu mu incelerim, ama oynamam hiç. Sen ne dersin, parçalar sana nasıl geldi?

*- Yok be moruk daha o kadar yaşlanmadık. Yeni müzikler hakkında ben de azıcık kararsızım. Yani All About That Base, Uptown Funk, You're the One that I Want, Ievan Polkka (Miku-chan banzaiii!! Yeeeeyyy!!) falan hep güzel şeyler de bilmediğim çok şarkı var ve aralarında pek saran çıkmadı. Yani önceki oyunlarda da bilmediğim çok şarkı vardı ama anında sarıverenler de oluyordu (dinlemesi tabii, hayatta oynamadım). Bilemedim yani, zevk meselesi deyip geçeceğim ama yine de birazcık daha iyi olabilir miydi neydi sanki...*

*Ama işte o dediğin streaming özelliği Unlimited bence bütün bu açığı tek hamlede kapatıveriyor. Oyun resmen "herhangi bir Just Dance oyunu" olmaktan çıkıp "olması gereken Just Dance oyunu" olmuş. Ö'yle S hep şikâyet ederdi önceki oyunlardaki bomba şarkıları oynayamamaktan. Ya tamam para falan ama aylık 18 lira da verilir o kadar kataloğa diyorum. Katy Perry'den Roar, The Sunhill Gang'den Can't Take My Eyes Off You, Selena Gomez'den Love You Like a Love Song olmada-- öhöm hop ne diyorum ben yaw, montajda atalım buraları, Europe'dan The Final Countdown, Maroon 5'tan Moves Like Jagger gibi erkeksi şarkılar olmadan olmuyordu hakikaten. Bu Unlimited kataloğunu nasıl buldun peki?*

- Kataloğu iyi buldum açıkçası. Var olan parçalar ve danslar güzel, ben de The Final Countdown diyecektim aslında. S ve Ö bir dans etmişler deniyor doğum günü partisinde, akıllara zararmış. Günün en yüksek skorunu falan almışlar, o derece. Görüntüleri olsa da izlesek (Erim okumaz bunu umarım Ömer, sızdırırsa videoyu yanarız bak). Ama aradığım her parçayı bulamadım. Skrillex'ten Rock N' Roll, Macklemore'dan Can't Hold Us, Ricky Martin'den Livin' La Vida Loca'yı falan görememek üzdü mesela beni. Gerçi hemen karalar bağlamayayım, ilerleyen günlerde bu servise yeni parçalar da eklenecektir. Sürekli gelişeceği için aylık 18 TL hakikaten bir şey değil. Hele sürekli oynuyorsan.

*- Güzel bir haber vereyim o zaman, S'ye iletirsin, mesela Skrillex'in şarkısı bizim partiden sonra eklenmiş bile. Darısı diğer saydıklarının başına diyorum.*

*Hani taraflı olsaydım böyle rezil rüsva bir oyunu dergiye bile koymazdım ama işte meslek icabı tarafsız olmak gerekiyor, Just Dance 2016, özellikle Unlimited servisiyle birlikte olabilecek en iyi parti oyunlarından biri olmuş bence. Senden de bir son söz alayım.*

- Az önce dediğin net ve doğru: Olması gereken Just Dance oyunu olmuş 2016. Zevksiz oyuncular yıl boyu oynayacaktır.

## AKILLI TELEFONUN EN ANLAMLI KULLANIMI

**SARP:** Aklıma bir şey daha geldi, zamanında WiiU'da kontrol koluyla oyuna müdahale etme şansı falan vardı, tabii Xbox One'da onun karşılığı var gibi bir şeyler söyledi Ö bana geçen gün. Spor salonundaydık, ikimiz de kol başına 80kg ağırlık basıyorduk. Öncesinde de 12km koşmuştuk. Senin bilgin vardır bundan belki?
**ÖMER**: Evet bilgim var, beynimi bu tip bilgilerle kirletmek zorunda kaldım. Eskiden Kinect yardımıyla, el kol ile menülerde gezebiliyordunuz, kusursuz çalışmasa da kullanışlı bir şeydi. Şimdi illa gamepad'den ya da telefondan yapıyorsunuz o işi. Bu arada telefon demişken, iOS, Android ve Windows Phone (yey!) için ücretsiz bir uygulaması var oyunun. Bununla WiiU cihazıyla oynar gibi oyunu oynayabiliyorsunuz. Yani Kinect'siz Xbox'ta da oyunu oynamak mümkün. Ayrıca bir şey daha var, Kinect ile 6 kişi zaten oynanıyor oyun (basket sahası kadar oda lazım ama neyse) ama diğer konsollarda da telefon yardımıyla oluyor. Eller terleyince oynamayı bırakın tabii, uçup TV'ye girmesin.

## KAFALAR GÜZEL!

**SARP:** Just Dance'te görüntüleri seyretmek çok keyifli gelir bana. Just Dance 2016, bu konuda tam kafası güzel bir hale bürünmüş. Her sene zaten animasyonların kalitesi artıyordu, bu sene de hayal kırıklığına uğratmamışlar.
**ÖMER:** Aynen öyle. Zaten partide dans eden Ö'yü, S'yi falan izlemek zorunda kalsaydık bizim için tramvatik bir tecrübe olurdu. Just Dance gözlerimizi okşayan bir görsellik sunmayı yine başarmış her zamanki gibi.

## KOTA DERTLERİ

**SARP:** Ömer yalnız bir şey diyeceğim. Malum, bu Unlimited servisi internet üzerinden çalışıyor ve bizim Adil Kullanım Kotası mevzusuyla büyük bir çakışma durumu var.
**ÖMER:** Öyle bir durum var maalesef mirim. Evde kotası dolmuş netimle, kablolu bağlantıyla oynadım biraz, 1-2 kere takılma durumu oldu. Dansın ortasında eblek bir pozda donup kalmak üzdü be...

**+**

- Eskimesi imkânsız oynanış mantığı
- Unlimited servisi
- Duyusal ziyafet
- Yeni modlar fena sayılmaz ya
- Miku-cwann!

**–**

- Yeni müzikler...meh!
- Algılama mevzusu çok iyi değil hâlâ

**8+**

**SON KARAR**

3-5 arkadaş bir araya geldiğinizde oynayabileceğiniz daha eğlenceli bir oyun yok!

**Tür:** Dövüş **Yapım:** Yuke's / Visual Concepts **Dağıtım:** 2K Sports / Take Two Interactive **Kutulu Fiyatı:** 290 TL (PS4, Xbone), 220 TL (PS3, X360)
**Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** www.wwe.com/inside/2k/wwe-2k16

# WWE 2K16

## WWE RİNGİ BU YIL YENİDEN ALEVLENDİ -NOYAN AKATLI

On - on beş dakikalık ilk izlenimlerimden oluşturacağım bu yılki WWE - Smackdown ringine giriş paragrafımızı: Ana menüden gördüğüm kadarıyla, her bakımdan zengin bir içeriğe sahibiz bir kere. Güreşçi listesindeki sayı, kilitliler de dahil 120'yi bulurken, oyun modları fazlasıyla yeterli göründü gözüme. Dövüş sisteminde de önemli yenilikler var, John Cena (asla pes etme!) ile ringe ısınma muhabbeti sırasında, kendimi önümüzdeki –en az- birkaç ay boyunca *WWE 2K16*'da köşeden ringe atlarken, çevrimiçi çokoyunculu modda ortalığı karıştırıcı koşular yaparak eğlenirken görebiliyorum şimdiden. Beğendiklerim – beğenmediklerim bölümü mü? Az sonra...

### ANA MENÜDE ARARKEN KARİYERDE BULDUM

Geçen yılki *WWE 2K15* fiyaskosunu pas geçip seriye bir yıl ara verince unuttuğum kontrolleri hatırlayacağım bir alıştırma bölümünü... O bölümden önce 1 saat kadar New Yorklu ağır sıklet güreşçi Noyo'yu ortaya çıkarmakla uğraştım, ki dövüş – hamle setleri 2011 – 12 yıllarındaki oyunlar kadar ayrıntılı değil. *NBA 2K15 ve 16*'da sunduğu keyifli atmosferi çok beğenip, kaptırarak oynadığım MyCareer modu, *WWE*'de de kendini gösterdi bu yıl. Güreşçimizin amatör, hiç tanınmayan hevesli bir eleman olarak antrenman ringine yanaşıp, güçsüz bir partnerle eğitim – alıştırma dövüşü yapması, salondaki antrenörün konuşmaları, WWE – Smackdown 2. Ligi diyebileceğimiz NXT'ın alt basamağından bu göz alıcı, tekmeli yumruklu gösteriye katılması, bazı maçlar sonunda verdiği demeçlerde ne söyleyeceğimizi seçebilmemiz, atmosferi yükseltip oynarken hissettiğimiz eğlenceyi de artırıcı ögeler olmuş, beğendim doğal olarak. Özel yetenek ve güçleri de topladığımız puanlarla yavaş yavaş geliştiriyoruz, 15 yıl sürecek kariyer, favori bölümüm olacak gene bu yılki oyunda.

### 90'LI YILLARDA WWE CAZİBESİ

Önceki oyunlarda "Road to Wrestlemania", "Attitude Era" gibi isimlerle karşımıza çıkan WWE – Smackdown nostaljisi bu yıl "Showcase" başlığı altında. Bir sakatlık (sakatlanmayan güreşçi varmış gibi) sonrası gözden düşen Steve Austin'in renkli, gürültülü kariyerindeki önemli maçları oynuyoruz Showcase'de. My Career'den sonra en beğendiğim ikinci bölüm oldu, eski maçlardan gerçek ve renkli görüntüler, "Stone Cold" lakaplı S.Austin'in ağzından bal damlayan(!) ara videolardaki röportajlar eşliğinde, küçük görevleri de yerine getirerek rakipleri yere sermeye çalışıyoruz.

Creations bölümünde "hikâye – senaryo" yazma eksikliği ringe çıkarken hafiften bir yuhalanma etkisi yaratsa da; erkek ve kadın güreşçi, ring, dövüş – hareket setleri, turnuva ve bu yıl eklenen gösteri (giriş sahnesi, logo, ring gibi ayarlarla bir tür maç ortamı) yaratma seçenekleri beni gene uzun saatler oyalayacak belli ki. Kapanış sahnemize doğru yavaş yavaş geçelim öyleyse: Geniş güreşçi listesi, kolay öğrenilip ustalaşması biraz zaman alan dövüş kontrolleri, her düzeyde oyuncuya göre, ayrıntılı oyun ayarları, teknik açıdan sorunsuz çevrimiçi çokoyunculu dövüşleri ile WWE seven konsol oyuncusu kitleye tıpkı WWE Smackdown gösteri dünyası gibi bol renkli, yer yer sürprizli, keyifli bir eğlence sunuyor *WWE 2K16.* Bizim yeşil saçlı WWE ağır sıklet şampiyonluk adayı Noyo kariyerine kaldığı yerden devam edebilir şimdi, giriş sahnesi müziğini eski oyunlardan "Tornado" adlı şarkı ile değiştireyim öncelikle...



Steve Austin dönemi başlıyor, 1990'lar Showcase modunda...


Rakip ikili yeri öpmüş vaziyette ama diskalifiye oluyorum bu maçta.




### WWE 101

Öncelikle Street Fighter gibi dövüş oyunlarından bildiğimiz, karşılıklı yumruk – tekme alışverişi beklemeyin derim. Yüksek tempo ve gerçekçi bir dövüş de beklemeyin dolayısıyla. Eski adıyla WWE Smackdown vs RAW, yeni adıyla WWE 2K serisi, aynı adını aldığı gösteri dünyasındaki dövüşler gibi, bir tarafın momentumu yakalayıp alkış topladığı, dayak yiyen tarafın ancak kontra vuruşu denk getirebilirse ya da ring dışı sürpriz etkenler devreye girerse durumu lehine çevirebildiği yapıda. Pembe dizi havasında ittifak ve rekabetlerin oluştuğu, renkli bir ortam var WWE ringlerinde, yeni oyunumuz da bu ortamı konsol eğlencesine dönüştürmeyi başarmış, alışana kadar kolay seviyede oynayın ve gördüğünüz hareketleri evinizde denemeyin!

**+**

- Doyurucu içerik
- My Career modu
- Showcase'de nostaljik eğlence
- Reversal'lerin sınırlı sayıda olması
- Submission (pes ettirme), pin (tuş etme) mini oyunları hiç fena değil...

**–**

- ...alışkanlık kadar çok hızlı refleks de gerektiriyor
- Ufak tefek de olsa bazı grafik hataları can sıkıcı

**8**

**SON KARAR**

Kontroller, grafik ve içerikten eğlenceye, yaratma seçeneklerinin bolluğuna kadar her bakımdan "façayı düzeltmiş", başarılı bir WWE oyunu.

one ps4 win

**Tür:** Aksiyon / Macera **Yapım:** Ubisoft Quebec **Dağıtım:** Ubisoft **Yaş sınırı:** +18 **Kutulu Fiyatı:** 180 TL **Dijital Fiyatı:** 168 (Playstore)
**Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-98-syndicate

İkizler bilgisayar ortamında daha bir muhabbetli, daha bir güleryüzlü sanki.









Syndicate'ta her binaya giremiyorsunuz ama gezilesi yerlerden biri de Lambeth Asylum.

# ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

## SİZİ BİR DE PC'DE GÖRELİM HELE... -ENİS KİRAZOĞLU

Ya *Assassin's Creed* falan güzel şeyler de şimdilik bunları bir kenara bırakalım(?). Nasılsa oyunu çokça gördük çokça duyduk. Ben bu yazının girişinde başka bir şeyden bahsedeceğim.

Arkadaş, oyun oynamak ne kadar zor bir hale gelmiş. Evimde bir oyun PC'si olmamasından ötürü, uzun bir süredir konsolda oyun oynamayı tercih ediyorum. Tabii iş gereği zaman zaman PC'den de oynadığım pek çok yapım oldu. Ama dediğim gibi sayıları çok değildi bu oyunların. Yeni sayı için *AC Syndicate*'in PC sürümüne bir bakış atmam gerektiğini öğrenince el attım oyuna. Önce eşek kadar oyunu dijital olarak indirip kotayı sömürdüm (varan 1). Ardından oyunu kurdum (varan 2). Tamamdır burada her şey bitti diyerek, oyunu bir kenara bıraktım ve diğer işlere gömüldüm...

Bir hafta sonra falan, artık dergi çıkmaya yaklaşırken, oyunu açayım da bakayım dedim. Zaten daha önce konsolda bitirmiştim, birkaç saat göz gezdirip teknik bir sıkıntısı var mı diye bakacaktım (ne var?). Kendimi hazırladım. Oyunun masaüstü simgesine tıkladım, karşıma Uplay'in 25MB'lık güncellemesi çıktı. Tamam dedim, bekledim (varan 3). Fakat o güncellemeden sonra, oyunu açmak için yapılması gereken 2.37GB'lık bir güncelleme daha görünce artık biraz sıkıldığımı itiraf etmeliyim (varan 4). Arkadaş konsollarda da, PC'lerde de oyun oynamak iyice zorlaştı mı ne? Sadece CD'yi takarak oyun oynamayı özledim.

Tamam, bu durum biraz da UPlay'e özgü. Herkes kendi platformumu yapmalıyım tribine girdiğinden ötürü oyun oynamak için milyon tane farklı yere hesap açıp duruyoruz. Ama insanlar kendi platformunda işleri kolaylaştıracağına, zorlaştırmaya çalışınca sinirleniyorum.

Tüm bu uğraşımın üstüne (uğraş dediysek beklemekten bahsediyorum :) aldığım şeyse beni memnun etti. Açıkçası *Syndicate*'in optimizasyonunu beğendim. Üstelik oyunun grafikleri konsol versiyonuna göre çok daha iyi. Özellikle ışıklandırmaları ayrı bir sevdiğimi dile getirmeliyim.

Tabii konsola göre kıyaslamayı bırakıp başlı başına değerlendirirsek, kaplama kalitesi anlamında elimizde sağlam bir oyun olduğunu söylemek zor. Fakat sanat yönetmenliği başarılı yapılmış, gözlere bayram ettirmese de atmosferiyle ruhunuzu okşayan bir yapımla karşı karşıyayız.

### LONDRA'DA İKİZ KARDEŞLER

*Syndicate* ile ilgili anlatacak çok şeyimiz vardı ve anlattık da (*Bkz: Önceki sayı, Bkz: OGZ Online*). O yüzden tekrar aynı şeyleri anlatarak can sıkmak istemiyorum. Hikâye olarak -özellikle giriş ve sonuç kısımlarında- zayıf bir oyun var elimizde. Ama ilk iki saatin ardından içi dolu ana ve yan görevleriyle, oynanış anlamındaki taktiksel yaklaşımıyla son zamanların en iyi *AC* oyunu diyebiliriz. Bu güzelliklerin yanında en can sıkıcı noktaysa *Unity*'den sonra vasat gelen dövüş sistemi.

Eğer *Assassin's Creed* oyunlarından bıkmışsanız *Syndicate*'ın ilk iki saati sizi iyice bayabilir, oyunu kenara atabilirsiniz. Fakat "n'olur toparlansın şu seri" bekleyişindeyseniz aradığınız toparlanmayla ilgili en güzel sinyali bu oyunda bulacaksınız.

### TEK SERİ, İKİ YAPIMCI

*AC* serisi normalde Montreal tarafından idare edilen bir seri, fakat Ubi'nin para hırsı, Montreal'in işlere yetişemeyişi derken Quebec ofisi devreye girdi ve *Syndicate*'i yaptı. Ama sıkıntı şu ki; iki oyun da (Unity ve Syndicate) aynı anda geliştirildiği için senaryo anlamında birbirlerine hiç dokunmuyorlar. *AC* gibi karmaşık bir hikâye örgüsünde ilerleyen serinin birbirine gönderme yapmadan gitmesi can sıkıcı. *Syndicate*'teki, *sanki Unity gibi bir oyun yokmuş da son AC oyunu Black Flag'mış* havası beni biraz rahatsız etti. Ubi, *AC*'nin senaryosunu toparlayamayacağı bir noktaya itiyor gibi...

**+**
- Taktiksellik şahane
- Atmosfer
- Dolu görev sayısı ve içeriği

**−**
- Zayıf hikâye
- Vasat dövüş sistemi

**8**

**SON KARAR**
PC platformunun hakkını veren bir sürüm olmuş. Oyun zaten belli.

**Tür:** Kart Oyunu **Yapım:** Blizzard Entertainment **Dağıtım:** Blizzard Entertainment **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 18€ (yersen uzay eriği de var) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** hearthpwn.com










# HEARTHSTONE

# LEAGUE OF EXPLORERS

## YENİ KARTLAR İÇİN KAZI YAPMA ZAMANI! -NURETTİN TAN

*Hearthstone*'un BlizzCon'da pat diye sunumu yapılıp bir hafta sonra oyuna eklenen *League of Explorers Solo Adventure* ek paketinin ilk üç kanadı siz bu yazıyı okurken açılmış olacak (şu an iki kanadı açık). Grim Patron destesi taze taze infaz edilmişken ek paketle gelen yeni kartlar sayesinde yaratıcı desteler görmeye başladık bile.

Temple of Orsis senin Uldaman benim diye fıldır fıldır dolaşırken karşımıza çıkan boss'ları yenmek artık bölümleri bitirmeye yetmiyor. Blizz bu sefer oyuna farklı bir hava katıp ilk iki kanadın son mücadelesini içinde bulunduğunuz tapınaktan kaçma olarak dizayn etmiş. Belirli bir sıra sayınız mevcut eğer bunun sonuna kadar dayanırsanız tapınaktan kaçmış ve o kanadı bitirmiş sayılıyorsunuz.

*League of Explorers* yanında 45 yeni kart getiriyor ve bunların arasında Reno Jackson gibi adamı delirten türlü baş belası var. Ek paketin geliştirilmiş yeni kart özelliği ise "Discover". Örneğin iki manaya indiğiniz 1/1 Jeweled Scarab'ı açtığınızda üç manaya mâl olan üç karttan birini seçme şansına sahip oluyorsunuz.

### KLAVYE KIRDIRACAK YENİ KARTLAR!

Az önce bahsettiğim Reno Jackson'un saç baş yolduran özelliği de şu: Oyuna indiğinde eğer o an destenizde her karttan sadece birer tane kaldıysa Reno canınızı anında dolduruyor. Bu şekilde kurulan birkaç Warlock destesi gördüm. Her karttan sadece birer tane var ve rakip tam oyunu kazandığını zannederken hayat kurtaran Reno oyunun kaderini sizin tarafınıza çekiyor. *League of Explorers*'ın kurucusu Brann Bronzebeard'a gelirsek, kendisi Battlecry'ı olan yaratıkların bu özelliğini iki kere tetikletiyor. Misal, yerde Brann varken Antique Healbot atarsanız 8 yerine 16 heal alıyorsunuz ve karşınızdaki Face Hunter anında öfke nöbetine giriyor. Sir Finley Mrrgglton (ismini yazması bile eziyet) ise bir manaya oyuna gelip Hero Power'ınızı karşınıza rastgele gelen başka üç Hero Power'dan biriyle değiştirmenizi sağlıyor. Shaman ve Paladin sınıflarında ağırlıklı olarak bulunan Murloc'ların bu sınıfların Hero Power'ıyla pek uyum gösterememesi sorunu için eşsiz bir çözüm.

Murloc demişken Everyfin is Awesome ve Anyfin Can Happen'ı unutmamak lazım. Shaman kartı Everyfin is Awesome ile oyunun çok başında Murloc'larınıza +2/+2 verebiliyorsunuz. Evet, 7 mana ama oyundaki her Murloc için bu bedel bir düşüyor. Atması zor değil. Ama Murloc'lar çok çabuk ölüyor değil mi? 10 manalık Paladin kartı Anyfin Can Happen buna kesin çözümü bulmuş gibi. 10 manayı çatlatırsanız oyunda ölmüş 7 Murloc'u "laps!" diye tahtaya inebiliyorsunuz.

### OLMUŞ MU? BENCE ÇOK İYİ OLMUŞ!

Bunların dışında tonla kart var hatta şimdiden sadece iki kanattan çıkan kartların ağırlıklı olduğu desteler bile yaratılmış durumda, lakin yer olmadığı için onlara girişemiyorum. Şunu rahatlıkla söyleyebilirim: *League of Explorers* oyuna sadece birkaç kart eklemekle kalmıyor, doğrudan yeni destelerin yaratılmasına neden olduğu için gayet başarılı ve bir o kadar da eğlenceli bir ek paket. Unutmadan oyunu Android üzerinden alırsanız normalden 15 lira daha az ödeme yapıyorsunuz. Aramızda kalsın, başkası duymasın.

**NOTU:** **9**


Keşke her şey böyle kalsa...

**Tür:** Macera / Bulmaca **Yapım:** DONTNOD **Dağıtım:** Square Enix **Dijital İndirme:** 31 TL (Steam) 59,99 TL (PS Store) 43 TL (Xbox Store)
**Yaş Sınırı:** 18+ **Dahası İçin:** www.lifeisstrange.com

# LIFE IS STRANGE

## HANİ VAPURLAR FALAN... -EREN ERYÜREKLİ

Yaşamdaki pişmanlıklarımızı ardı ardına dizsek buradan Mars'a yol olur herhalde. Bu pişmanlıkların yanlış olduğu ispatlanmış kararlardan doğması ve kaderin bir cilvesi olarak en çok bu hatalardan öğreniyor olmamız sanırım insanlık olarak asla çözemeyeceğimiz bir ikilem. İçinden nice kurgusal öyküler çıkan bu leziz malzemeye farklı bir bakış yılın başlarında ilk bölümünü oynadığımız macera oyunu *Life is Strange*'den gelmişti. Telltale oyunları gibi bölümler halinde yayınlanan yapım (ilk bölüm karışık tepkiler almıştı) nihayet bitti. Fakat öyle bir bitti ki, ne gözümde yaş bıraktı ne de hissettirdiklerini anlatabilmek için zihnimdeki kelimeler yeterliydi. Ama yine de deneyeceğim çünkü *LiS* bu yılın en önemli oyunlarından biri olmanın haricinde sizde silinmeyecek izler bırakma gücüne de sahip nadir bir elmas.

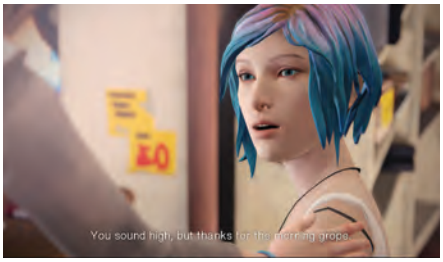
### YAŞAMI BAŞA SARMAK

Mart ayında ilk bölümü inceleyen Sarp'ın önerisini hatırlatmak isterim. Kendisi demiş ki; "Belki sezon sonunda toptan oynamak daha doğru olur". Aynen katılıyorum *(Yirim - Sarp)*. Bu sayede hem öyküden kopmuyor, hem çok önemli detayları hatırlıyor, hem de eserin yaşatmak istediği etkiyi dibine kadar hissediyorsunuz.

Oyunu ilk kez duyanlar için konuyu kısaca özet geçmek gerekirse; çocukluğunun geçtiği ve beş yıldır ayrı olduğu Arcadia Bay kasabasına dönen kolej öğrencisi Max'i yönetiyoruz oyun boyunca. Max 18 yaşındaki bir genç kızın problemlerine sahip, sessiz sakin ve fotoğrafa gönül vermiş bir karakter. Bu arada ortam her ne kadar bir Amerikan koleji diye adlandırılsa da hem karakterlerin fizikleri, hem de genel atmosfer olarak daha çok bir liseyi andırıyor. Bunun en büyük sebebinin oyundaki ağır temaların (intihar, uyuşturucu, cinsellik vb.) daha genç karakterler üzerinden anlatıldığında yaratabileceği riskler olduğunu düşünüyorum. Ama siz burayı lise gibi düşünün yine de. İlk bölümün başlarında Max zamanı geri sarabilme gücünü fark eder ve bu sayede çocukluk arkadaşı Chole'yi kurtarır. Buradan sonrası ise benzerlerini gördüğümüz fakat işleniş açısından benzersiz derecede güçlü olan tipik bir "zamanla oynamanın şakası olmaz" öyküsü şeklinde ilerliyor.

### ARCADIA BAY'DE SIRADAN BİR HAFTA

Olay örgüsü hiçbir anında sıkıcı değil. Gerek okulda, gerekse Arcadia Bay sokaklarında olsun karşılaştığınız herkesi öyle veya böyle önemsiyorsunuz. Size yamuk yapana sizin de bir şeyler yapasınız geliyor ve etrafa dikkatli baktığınızda gördüğünüz detaylar sayesinde oyuna daha çok ısınıyorsunuz. Başta bahsettiğim zamanı geri sarma durumunu hayati bilgileri öğrenip elde bir koza dönüştürmek dışında, çeşitli bulmacaların çözümünde ve beğenmediğiniz tercihleri değiştirmekte kullanabiliyorsunuz. Doğrusu bu




Uyan lütfen...

Bu dostluğun üstünde kara bulutlar dolaşıyor. Gerçek anlamda!





Hüzünlü bakışına kurban.

## BAŞKA BİR EVRENDE YILIN OYUNU OLABİLECEK KALİTEDE BİR OYUN AMA İŞTE, HAYAT TUHAF...

mekanik her ne kadar oyunu kolaylaştırıyor gibi görünse de aslında doğru olduğunu düşündüğüm tercihlerin sonradan hiç de hoş sonuçlar doğurmadığını birkaç kez ilk elden yaşadım. Örneğin birinci bölümde verdiğim bir karar, hiç ummadığım şekilde beşinci bölümdeki bir şeyi etkiledi. İşte bu siyah beyaz gibi görünen, fakat esasında gri olan tercihlerin oluşturduğu yabanıl coğrafya *Life is Strange*'i benzerlerinden ayıran bir gerçekçilik yaratıyor. Orada burada gözünüzden kaçan bir detay ileride hayati öneme sahip bir bilgi taşıyabiliyorken, Max'in etkileşime girdiği her karakter de onunla birlikte büyüyüp değişiyor. Bu karakterlerden en çok öne çıkanı ise tartışmasız Chole. Onun mavi saçları, uçarı tavırları ve son derece başarılı seslendirmesi (ki oyundaki tüm seslendirmeler gayet kaliteli) sizi kendine aşık edecek ve yeri geldiğinde onu öpme fırsatına karşı koyamayacaksınız. Onunla kurduğunuz bu bağ oyundan alacağınız hazzın da temelini oluşturuyor, örneğin üçüncü bölümdeki olaylardan etkilenme ölçeğiniz Chole'u ne derece önemsediğinizle eşdeğer olacak. Bazı tercihleriniz ise gücünüzün ötesinde sonuçlar doğuracağı için geri alma şansınız olmayacak, böyle çok önemli bir anda yaptığım hatayla kaybettiğim bir karakterin yasını oyun boyunca tuttum desem fazla abartmış olmam herhalde.

Oyunda kullanılan argo ve güncel terimler (selfie, hipster vb. kelimeler) kimilerine sinir bozucu gelecektir, bana gelmedi. Aynı şekilde çoğu kişi de seslendirmelerde ağız senkronu olmamasından yakınacaktır, belki de modellemelerin biraz köşeli kenarlı olmasından. "Bunların hepsi artistik tercihlerdir, herkesin ağzına burnuna kimse karışamaz" demek yerine ben şu argümanı savunuyorum: Hayır, bunlar oyunun kusurları değil, aksine tam da olması gerektiği şekli. Çünkü *Life is Strange* öyle bir oyun ki; bir noktadan sonra size aşırı gerçekçi gelmeye başlıyor, her bakışta bir ima, her sözcüğün tonlamasında daha derinlerdeki bir anlamı yakalıyorsunuz, grafikler "gerçeklikten" daha gerçek görünüyor gözünüze. Cidden tuhaf bir etki ve pek az oyun bunu başarabilir. Ha ben bunları yine de eksiler kısmına yazıp yazarlık görevimi icra edeceğim tabii ama benim gönlümde *LiS* teknik açıdan da kusursuza yakın bir oyun.

Bölümler ilerledikçe oyuna sarf edilen zihinsel enerjiye ve emeğe saygı duymamak elde değil. Popüler kültüre, bilime ve fotoğraf sanatına aşinalığınız varsa bu oyundaki sayısız göndermeyi yakalamak size ayrı bir eğlence kapısı açacak. Sözgelimi kıyıda köşede kalmış bir panodaki afişte Neil Gaiman ismini görmek veya Max'in aynadaki görüntüsüne "Mad Max" diye takılması onca dramın arasında gülümseten detaylar olarak akılda kalıyor. Oyunun hikâye anlatmadaki becerisi o kadar yüksek olunca insanın buna bir oyun gözüyle bakması zorlaşıyor ve kendinizi alternatif bir gerçeklikte sanıyorsunuz, tıpkı "zamanla" münasebeti tehlikeli boyutlara varan Max'in hissettiği gibi.

### KELEBEK ETKİSİ

Evet, buna benzer konuları daha önce çeşitli film ve dizlerde görmüştük ve Amerikan gençlerinin büyüme öykülerine de fazlasıyla aşinayız. *Life is Strange*'in en doğru yaptığı şey bu iki malzemeyi kendi gerçeklik süzgecinden geçirip ortaya bambaşka ve unutulmaz bir şey koymak. Gerek her yana saçılmış ince detayları, gerek yürek burkan anları ve ağır mevzuları korkusuzca işlemesi olsun, cidden ruhunuza tesir eden, bittiğinde üzüleceğiniz ama fazlasını da istemeyeceğiniz bir oyun olmuş bu. Diyeceksiniz ki; "O kadar iyi mi, abartma yahu!" EVET, arkadaşlar bu oyun o kadar İYİ! Hiçbir yerde yılın oyunu ödülünü alamayacak olsa da hikâyesi ve karakterleriyle 5-10 yıl sonra da yâd edip farklı tercihlerle tekrar oynayacağım bir oyun *Life is Strange*. Oynamayıp pişmanlıklarıma bir yenisini eklemediğim için de ayrıca mutluyum :)

### KAOS TEORİSİ NEDİR?

Oyunda sıkça bahsi geçen fakat detaylı olarak anlatılmayan bu teori insanoğlunun en eski gözlemlerinden, güncel bilimsel yöntemlere varana kadar çok geniş bir alanı kapsar diyebiliriz. Çok basitçe özetlemek gerekirse, bir sistemin parçalarının bütününden daha karmaşık olduğunu ve sistemi anlamak için parçaları tek tek incelemenin eksiklikler ve yanlış sonuçlar doğuracağını savunur. Zira parçaların arasındaki ilişkileri görmezden gelirseniz bütüne etkilerini de anlayamazsınız. Çok karmaşık sistemlerde (örneğin bir insanın ömründe) yapılacak küçük bir değişiklik bile öngörülmez şekilde büyük farklar yaratacaktır ve gelecek tümüyle değişecektir. Ünlü "Kelebek Etkisi" önermesinde bahsedildiği gibi "Afrika'daki bir kelebeğin kanat çırpışı, Amerika'da bir kasırgaya sebep olabilir". Anlık kararlarımızın geleceğimizi bir çırpıda nasıl değiştirdiğini hatırladığımızda düzen dediğimiz şeyin esasında kaotik ve belirsiz bir yapıya sahip olduğunu daha iyi görüyoruz.

### ARCADIA BAY'DE YAŞAM

- Oyundan maksimum keyfi almak için sık sık telefon mesajlarınızı okuyun. Çok ilginç şeylerle karşılaşacaksınız.
- Panolardaki ilanlara sürekli göz gezdirin, hakikaten ilginç bilgiler var.
- Birisinin odasına girdiğinizde etraftaki her şeyi kurcalayın.
- Two Whales restoranının arkasında evsiz bir kadın var, onu es geçmeyin.
- Kate'in telefonuna kayıtsız kalmayın, aman diyeyim.
- Hurdalık sahnesinde tüm ihtimalleri görmek hayli eğlenceli, geri sarmaktan çekinmeyin.
- Sincapların fotoğraflarını çekmeyi unutmayın.
- Oyun boyunca Max'in tişörtlerindeki geyik desenlerine dikkat edin.

### +

- Karakterler, karakterler, karakterler...
- Max ve Chole arasındaki bağ
- İnce detaylarla süslü sürükleyici hikâye
- Boğaz düğümlendirici, akıl durdurucu efsane anlar
- Oynayanı alıp götüren gerçekçi atmosfer

### −

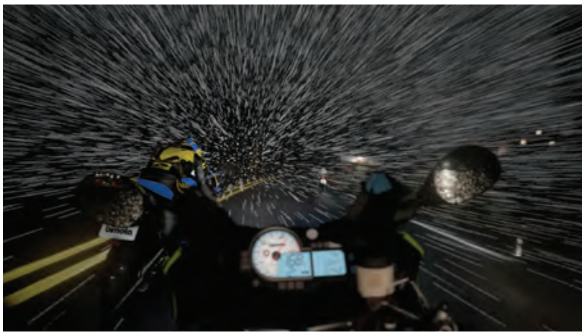
- Herkes diyor ki; bu oyunda lip sync yok
- Modellemeler ve bazı animasyonlar kaba
- Kullanılan argoyu beğenilmiyor
- Max fazla emo'ymuş
- Bu eleştirilerin benim için bir geçerliliği yok.
- Tek bir eksi, final seçeneklerinin az olmasıdır

**9**

### SON KARAR

Bu yıl en sevdiğin 3 oyunu say deseler onlardan birisi LIS olurdu. Türünde başı çeken oyun olmasının yanı sıra kalbinizde silinmeyecek bir iz bırakması da kuvvetle muhtemel.







**Tür:** Yarış **Yapım:** Evolution Studios **Dağıtım:** SCE **Dijital İndirme:** 60 TL, 45 TL (Güncelleme) **Yaş Sınırı:** 3 **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz98-bikes

# DRIVECLUB BIKES

## MOTORCU GÜNLERİMİN HATRINA -GÖKTUĞ YÜKSEL

Bu motosiklet olayı enteresan bir şey arkadaşlar. Tehlikesi ayrı korkutucu, zevki ayrı güzel bir olay... Ben de 8-10 sene öncesine kadar bu "motorcu" arkadaşlardan birisi idim... Yamaha R6 ile başladığım motorculuk hayatıma, yaklaşık 2 sene sonra yine bir Yamaha olan, bu sefer cruiser modeli olan V-Star ile son (ara) verdim. O koca motoru bacağıma düşürüp ertesi gün balon gibi olan bacağıma bakıp, sonra da motoruma bakıp, "benden bu kadar hoca" demiştim. Neyse, yazıya bu şekilde hafif kendi deneyimimden başlayarak gireyim dedim ki, kıredibilitimiz olsun, en azından gerçekle biraz daha iyi kıyaslayabileyim motor olayını...

*DriveClub* zaten evvelinde dergimizde incelenmişti. Ben de Forza 6'da bahsetmiştim. Neyse, *DriveClub Bikes* ise karşımıza çıktı, sevgili Sarp kardeşim de bana bir email çakıp yazı hazırlamamı istedi *(Ayıpsın reiz! –Sarp)*. Ben de hemen oyunu sahibi olduğum *DriveClub*'a ekledim. Bu arada oyunu oynamak için illa ki *DriveClub*'a sahip olmanız gerekmiyor, nasıl aldığınıza göre de fiyatı değişiyor tabii. Oyunda kurulma falan da olmadı, pek anlayamadım açıkçası, ödemeyi yaptım, "oyun hazır" dedi, *DriveClub*'ı başlattım ve zınk her şey oradaydı. Demek ki bir update ile bu gereken şeyleri önceden yüklediler, parayı verince açmış olduk. Neyse, şimdi *DriveClub Bikes*, *DriveClub*'a neler ekliyor ona bakalım.

### NELER GELMİŞ

Oyundaki menüler falan her şey aynı arkadaşlar. Ara yüz falan hep aynı. Tabii ki ekstra bir bölüm eklemişler, "Bikes" diye. Buraya girince ayrı bir kariyer olayı ile karşılaşıyoruz. İşte *DriveClub*'ın diğer bölümlerinde olduğu gibi yarış ve turnuvalara katılıp, yıldızları toplayıp yeni turnuvalar açıyoruz. Sonra onlarda yarışıyoruz, şampiyonalara katılıyoruz falan. *DriveClub* sisteminin aynısı yani. Ancak motor yarışlarını kazanınca araba açıyoruz, o biraz garip olmuş.

### GARİPLİKLER BİTEMİYORDU!

Garipsediğim tek şey o da değildi. Mesela karda kışta niye motosiklete biniyoruz abi... Tabii ki araba yarışları için hâlihazırda bulunan bütün parkurlar şimdi motosiklet yarışlarında da kullanılıyor, ama açıkçası bazı parkur ve hava durumları motor olayına pek gitmemiş. Yav insan en azından 4 çeker bir motor koyar oyuna, kışın onu kullanırız. Eueuhehue. Ayrıca bu "dinamik hava sistemi" de bazen güzel, bazen garip oluyor. Hani güzelliği şurada, hava değişince "vaaaay lan" diyorsunuz, hakikaten enteresan oluyor, ama gündüz vakti bir yarışa başlayıp ikinci turda gece olunca insan ister istemez kendini Jüpiter'de hissediyor. Hemen akşam oluyor. Ya da hafta sonu hesabı işte... Ulan hafta içi iş yerinde çalışırken gün geçmek bilmiyor... Hafta sonu

Buraları arabayla geçsek olmuyor mu? Kar, kış...





İnanılmaz kalitedeki kask kamerası.





Yazılarımda karakte sınırını geçince ben (temsili).

gelince bir bakıyorum zınk diye akşam olmuş, *DriveClub* yazısı hazır değil hâlâ. Hahahahah, kendimi affettirme çalışmaları tabi bunlar. Neyse... Ha bir de istem dışı bile olsa yoldan çıkınca yediğim saçma sapan penaltılar biraz garip geldi bana. Motor hızlı kardeşim ben napayım, çıkıyoruz arada sırada yoldan...

## MOTOR DEDİĞİN FİZİĞİ GÜZEL OLMALI

Şimdi bu *DriveClub* ilk çıktığında rezil bir sürüş motoru ile hepimizin gözlerinden yanaklarına vizkozitesi düşük gözyaşları bırakmıştı. Arabalar yolda bile durmuyorlardı neredeyse. Azıcık sağ sol yapsak spin atıyorduk. Sonra adamlar Japon yapıştırıcısı ile bir şeyi tamir eder gibi uğraşıp durdular. Ama şu anda araba kullanımı düzgün. Motor kullanımı ise direkman "sütten ağzı yanan yoğurdu üfleyerek yer" modunda yapılmış. Herifçioğulları riske falan girmemişler, o yüzden oyun çok "arcade" olmuş bence. Valla sanki araba sürer gibi, hatta 1980 model BMC kamyon kullanır gibi sağa sola geçirseniz de hiçbir şey olmuyor. Hatta motordan düşme olayı yok zaten, feci bir çarpış yapar yapmaz, motor resetleniyor ve yarışa devam ediyorsunuz. Ancak bu, oyun kolay demek değil; evet motora binmesi kolay ancak birinci olması pek de kolay değil. Bazı parkurlarda yırtındım, iki saat boyunca aynı parkurda yarıştım ancak birinciliği elde edemedim. Motosikletler çok hızlı gittiğinden, ya da en azından o hissi verdiklerinden parkurları ezbere bilmezseniz bir virajda işiniz bitebiliyor... Bunun yanı sıra wheelie'ler, yani motorun önünü havaya kaldırmalar bir kenara dursun, stoppie'ler bazen insanın kafasını bozabiliyor. Bu tür oyun modları var, mesela belli bir aralık içinde ne bileyim mesela 2000 puanlık arka kaldırma yapmamız lazım falan. Ayrıca hani hızlı giderken başımızı iyice öne eğip, daha aerodinamik bir hale gireriz ya, daha da hızlı gidelim diye, bunun da pek bir faydasını görmedim açıkçası. Bazen ufak rampalardan uçtuğumuzda motorun önü çok havaya kalkıyor ve sadece arka tekerlek yere basıyor, ben bu öne eğilme olayını stoppie'ler hariç en çok bu iş için kullandım, yani tek teker değil, iki teker yere bassın diye...

## NELERE BİNİYORUZ GENÇLİK?

Oyundaki motosiklet markalarından bahsetmemek olmaz şimdi. Açıkçası yabancıların "crotch rocket" yani bacak arası roketi diye tanımladığı türden spor motor markalarının en değerlileri oyunda var. Başta Ducati olmak üzere, Yamaha, Kawasaki ve BMW oyunda yer alıyor. Ancak maalesef sadece 12 adet seçenek sunulmuş bize. Sanırım her zaman olduğu gibi bir iki aya kalmaz DLC'den geçirecekler... Ama benim en sevdiğim spor marka ve model olan Ducati Panigale var, ona kafa tutabilecek Kawasaki Z10 ve Yamaha R1 var... Hatta Kawasaki'nin en son şaheseri H2 bile var. İşte fiyatına göre bunlar bile yeter aslında. Sonuçta full oyun olarak bakmamak lazım bu oyuna. Bunların yanı sıra BMW, Honda, MV gibi markalar da var. Ama bir Aprilla yok mesela. Kanuni, Mondial ve Bisan markalarını da görmek isteriz ileride ehuehuhe.

## GRAFİKLER

Oyunun grafikleri zaten *DriveClub* grafikleri olduğundan pek de söz söylemeye gerek yok. Ancak motosiklet olayında ekstra şeyler de var. Bunlar tabii ki en çok kask kamerasında belli oluyor. Benim en çok hoşuma giden şey, yağmurlu havalarda yarışırken yağmur damlalarının hem kaska hem de motorunuzun önündeki rüzgârlığa gelmeleri. İnanılmaz gerçekçi bir şey olmuş. Gerçekten motosiklet kullananlar bu duyguyu iyi bilirler. Harika olmuş. Hatta o kar-yağmur karışımı illet şey cama yapışır ya hani, o bile var. Ekstra bir detay olarak kaskın içinde terleyen kafanızın yarattığı ısıdan dolayı ve de dışarı verdiğiniz nefesten ötürü kask vizörünün buğulanması eklenebilirdi ama ben de buldum akıllısını arıyorum şimdi... **Evolution**'ın motoru henüz o kadar akıllı değil sanırım. Neyse, artı olarak şunu da söylemek istiyorum, oyun bence hâlâ şu an piyasada yer alan yarış oyunları içinde ilk üçe girer, grafik kalitesi olarak... *DriveClub 2*'de oyunu 60fps yaptılar mı olay bitmiştir... Oyunda grafiksel açıdan gördüğüm tek bug, yol kenarındaki kırmızı beyaz çubukların birine çarptıktan sonra bana yapışmaları oldu. Yarışın sonuna kadar şövalye gibi üstümde çubukla sürdüm motorumu, komik ve enteresan bir andı...

## FINISH LINE

*DriveClub* ilk önce millete "bedavaya vericez lan PS Plus'cılara" diyerekten duyurulan, sonra bir türlü bitirilemeyen, sonra yarım yamalak full oyun olarak satılan, PSN'cilerin bir sene bekledikten sonra "başlarım sizin vereceğiniz bedava oyuna" deyip gidip full versiyonunu aldığı, bazı kişileri hayal kırıklığına uğratan bir oyundu. Sonra yamalarla falan düzelttiler işte, güzel bir oyun haline geldi. Açıkçası ben *DriveClub Bikes*'da pek bir yamuk görmedim arkadaşlar. Oyun harika olmuş bence. Ufak tefek gariplikleri hoş görmek lazım, sonuçta 45 TL'lik bir eklenti. Onca parkurun direkman ayağımızın altına serilmiş olması, dört tane bomba gibi motosiklet, yepyeni turnuvalar, yepyeni bir sürüş motoru. Bence kesinlikle motosiklet sevdalısı PS4 sahibi arkadaşların denemesi için yeterli sebepler. Kask kamerasından oynanan, bu kadar gerçekçi bir motosiklet oyunu görmedim ben. Eğer iki teker üstünde hız yapmaya gönül verdiyseniz atlayın hemen... Ben de bir Harley-Davidson V-Rod Muscle için para biriktirmeye başlayayım yarından itibaren... Hepinize sevgiler, saygılar, Gök++ loves you baby!

**+**

- Grafikler
- Hız yapma zevki ve gerçekçiliği
- 70 üzeri parkur
- En canavar motosikletler

**−**

- Motosiklet sayısının azlığı
- Yarış oyunlarının hepsi 60 fps olmalı artık
- Sunum daha güzel ve canlı olabilirdi

**8**

**SON KARAR**

Eğer halihazırda DriveClub sahibiyseniz ve oyunu seviyorsanız bu eklenti bence kaçırılmaması gereken bir eklenti...


Yeni dost ırklardan ikisi, Itzel ve Nukoch; vraak!



**Tür:** DVO **Yapım:** ArenaNet **Dağıtım:** NCSoft **Kutulu Fiyatı:** 37 Pound (Shopto.net) **Dijital İndirme:** 50 Dolar (GW2 Store), 125 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 13+ **Dahası İçin:** heartofthorns.guildwars2.com

# GUILD WARS 2: HEART OF THORNS

## GUILD'INI SEVEN GÖREVİNE KATLANIR

-NOYAN AKATLI

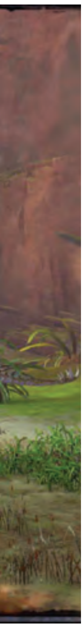


Kasım ayı, malumunuz yıldönümleriyle geçti: Atatürk'ün ölüm yıldönümü, dergimizin 8. yılı ve *Assassins's Creed* serisinin bir solukta sayamayacağım ilk çıkış yıldönümü. Malumunuz olmayan, benim de unutmuş olduğum bir yıldönümü daha varmış oysa: *Guild Wars 2*'de yaratmış olduğum, 80. seviye savaşçı Noyo ve birkaç arkadaş karakterin doğum günleri... Ekimin son haftası çıkan *Heart of Thorns*'u satın alıp Tyria topraklarına geri dönmemle, ana karakterim Noyo ve diğer yan karakterlerimin tam üç yıllarını doldurduklarını fark ettim. Süs ağırlıklı birkaç eşyayla beraber gelen 30. seviyeye yükseltme gibi faydalı doğum günü hediyeleri, oyuna geri döndüğümde hemen yüzümü güldürmeyi başardı doğrusu. Peki, bakalım *GW2*'nin ilk ek paketi *Heart of Thorns* beni ne kadar memnun edip gülümsetebilmiş...

### MAHALLENİN YENİ EJDERHASI MORDREMOTH

Ana oyundaki karakterim Norn savaşçı Noyo Furiouswolf'un en üst seviye olan 80'i gördüğüne bakmayın, Tyria'nın artık üç yıldır eskimiş ejderhası Zhaitan'ı alt edip kovma görevini tamamlamamış (son iki görev 5 kişilik grup gerektiriyordu o dönem) ve zırh – silah donanımını, içler acısı düşük düzeylerde bırakmıştım. Dolayısıyla *Heart of Thorns* içeriğine, yeni sınıf olan Revenant bir karakter yaratarak başladım. İyi de yapmışım, çünkü *GW* tarihinin kahramanlarından dördünün (uzun uğraşlar sonucu beş) efsanelerinin yardımlarıyla sahip olduğumuz özel güçler oynanışa hissedilir bir derinlik katmış. Yalnız takılırken "Tyria'nın ninjası" Shiro efsanevi güçleri ve kılıç – balta veya asa ile oynadım. İyileştirmem gereken birileri olduğunda ve uzun süren, kalabalık gruplu boss dövüşlerinde ise uzun menzilli Revenant silahı olan savaş çekici ve iyileştirme özellikli centaur efsanesini seçtim. Kalan 600 küsur "kahraman puanını" da toplayabilirsem, ejderha efsanesini açacağım, ki katıldığım raid'de gayet faydalı yetenekleri olduğu söylendi bana.

Raid demişken, yeni içerikle devam edeyim konuya: Ana öyküde artık düşmanımız, kötü güçlerin elebaşı ejderhası **Mordremoth**. "Bitki – insan" Sylvari ırkına komşu bir bölgede ortaya çıkıyor kendisi ve eğitim işlevli ilk iki görevin ardından uzun, cidden çok uzun soluklu bir "ustalık puanı" deneyimi toplama çabasına girişiyoruz. Ana oyun ve *Heart of Thorns* haritalarında ayrı deneyim çubuklarına ve ustalık yeteneklerine sahibiz. Yetenek gruplarını seçebiliyoruz ama *Heart of Thorns* için en başta havada süzülme ve yeni "ruhani bekçiler" Exalted dili yeteneklerini açmadan hikâyede, daha önemlisi haritalarda ilerleyemiyoruz. Kasım ayı ortası eklenen 10 kişilik raid'e, yamaç paraşütüne benzeyen havada süzülme yeteneğimiz etkin değilse, ulaşmamız bile çok zor, öyle diyeyim. Yetenek gruplarının ikincileri 1 milyon, üçüncüleri 2 milyon 200 bin deneyim puanı istiyor. Başarılı olduğunuz ve sürekli kovalamanız gereken etkinlikler yaklaşık 20 bin, ana görevler ise 50 bin puan kazandırı-



# BİR DVO'DA EN AZ SEVDİĞİM ŞEYLERDEN BİRİ DE "GRIND"DIR, AMA HEART OF THORNS BİZLERİ SIKMAMAK İÇİN ÇALIŞIP GELMİŞ

yor. Önünüzdeki uzun, bol dövüşlü – hızlı ulaşım noktası keşfetmeli – koşmalı – uçmalı yolculuğun süresini tahmin edebilirsiniz demek istiyorum. Bir umut ışığı; ücretsiz ek içerik konusunda ArenaNet'in verdiği sözleri hep tutması, sözünü ettiğim 10 kişilik raid, Revenant'ım 80. seviye olduktan sonra oyuna eklenmişti örneğin. Bir teselli de, ustalık puanlarının tüm karakterlerimizde geçerli olması.

## TYRIA VE MAGUUMA'DA BOŞ OTURMAK YOK

"Grind" dediğimiz, saatlerce aynı noktada turlayıp aynı yaratıkları pataklama tekdüzeliği de yok. *HoT*, kelimenin sözlük anlamıyla yeni maceralar getiriyor: Haritaların güvenli ve nispeten az tehlikeli noktalarına serpiştirilmiş "adventure"lar var, süre kısıtlamalı ve "dallardaki böcekleri yakala", "ağaçları temizle" gibi kulağa basit gelen ama altın madalya derecesini tutturmanın hiç de kolay olmadığını fark ettiğiniz tek kişilik, oyalayıcı, küçük görev parçaları. Bir de lonca görevleri (guild missions) eklenmiş; bir otomobil yarışına benzeyen, sırayla kapılardan koşarak geçtiğimiz yarışlar ve aksiyon oyunlarını hatırlatan, "Ara, bul ve fişini çek" görevleri var. İçerikteki çeşitlilik, tekdüzeliği kırma adına gayet olumlu ilâveler bunlar ve üstüne düşünüldüğünü hissettiriyor. Loncalar arası PvP maçları düzenlemek artık mümkün bir de. "Sunucular arası savaş" diyebileceğimiz, "World vs. World" geniş çaplı PvP moduna ise Desert Borderlands adlı yeni bir harita eklenmiş. Bir süre gezindiğim ve ilginç bulduğum, kumlara bulanarak 1 – 2 dakikalığına görünmez olabildiğimiz, çöl özellikli ve geniş bir harita, WvW oyuncularını uzun süre oyalayacaktır mutlaka.

Bu yazıya noktayı koymaya hazırlanırken 38 – 39 derece ateşleniyor ve iki gün boyunca gözlerimi açamıyorum. Ateşim düşüp, bilgisayarı açabilecek kadar iyileştiğimde, e-postaları kontrol edip hemen Tyria ve Maguuma'daki kolay kolay bitip tükenmeyecek zengin içeriğe dalıyor, öksürük ve hapşırıklar arasında yarım saat kadar *GW2 HoT* oynuyorum. Eski *GW2* oyuncusuysanız ve hiç bırakmadan düzenli oynuyorsanız, ek paketi çoktan alıp ustalık puanlarını dizmeye başladınız bile. Benim gibi 2 – 3 yıl aradan sonra dönecekseniz bol yeni içerikle mutlu olacaksınız. DVO seviyor ve *GW2*'yi merak ediyorsanız, "free-to-play" denemenizi tavsiye ederim, oyunun dinamik görünen yapısını severseniz *HoT*'u almak isteyeceksiniz zaten. **NoyoFurious.2685** hesap adıyla Desolation sunucusundayım uzunca bir süre daha, beklerim arkadaşlar.

Güncellemeyle gelen raid'de 9 takım arkadaşım ve ben mavi bekçiyi geçmeye uğraşıyoruz.







En beğendiğim yeni görevlerden biri, keskin nişancı tüfekleri kullanıyoruz yükseklerde.



## SATIN AL VE OYNA

Heart of Thorns ek paketinden sonra Guild Wars 2 ücretsiz oyun (free to play) sistemine geçiş yaptı. HoT ek paketini satın alırsanız, ana oyun GW2'ye de sahip oluyorsunuz. GW serisinin temelde beğendiğim özelliği aylık ücret talep etmemesi zaten. "40 küsur lira ödüyorum, birkaç gündür oyuna giremedim, boşa mı para ödüyorum" gereksiz gerginlikleri yaşamıyorsunuz en azından. Ping ve FPS oynanabilir düzeyde, ha tabii siz siz olun, 100 küsur kişilik dövüşlerde "Tüm oyuncuların ismini göster"i işaretlemeyin seçeneklerden, oyun kilitlenebilir.

**+**

- Yeni PvE ve WvW haritaları güzel tasarlanmış
- Yeni elit sınıf yetenekleri ve ustalık puanları uzun süre oyalayıcı
- Güncellemelerle desteklenen geniş içerik
- Havada süzülmek eğlenceli...

**–**

- ...ama sadece yeni haritalarda mümkün
- Ana öyküdeki bazı görevler fazla refleks gerektiriyor

**8**

**SON KARAR**

Kitlesine uygun, başarılı bir geliştirme olmuş HoT.



**Tür:** Gerçek Zamanlı Strateji **Yapım:** Blizzard Entertainment **Dağıtım:** Blizzard Entertainment / Aral **Kutulu Fiyatı:** 140 TL **Dijital İndirme:** 40 Euro (Battle.net) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** eu.battle.net/sc2/en

# STARCRAFT 2 LEGACY OF THE VOID

## VOID RAY GİBİ YAR, AIUR GİBİ DİYAR OLMAZ! -ONUR KAYA

***İlkdoğanlar, doğdukları yere dönmüşlerdi. Tassadar'ın son selamını haykırarak kendini feda ettiği, Overmind'ın kanıyla birlikte kendininkini de döktüğü güzeller güzeli gezegenlerine geri gelmişlerdi; yokluklarında Aiur'un güzelliği, Zerg'ün asitli salyalarıyla kirletmeyi beceremediği topraktan yılmaz bir inatla fışkıran bitkilerde can bulmuştu. Yeşilliklerden bir beşiğin içinde uyuyan anavatanları bunca zaman dönüşlerini düşlemişti. Ama o güzellik aldatıcıydı, zira oralarda bir yerlerde, "düştüğü" yerde kutsal Khala'ya, kolektif Protoss bilincine sızmak için bekleyen, başka biri daha vardı…***

Bazı oyunlar vardır, oynar silersiniz. Bazı oyunlar vardır, belli başlı sahneleri aklınıza kazınır ama kalanını çok önemsemezsiniz. Bazı oyunlar vardır, sizi ağlatır, güldürür, gaza getirir, öyle ki anılarınızdan silemezsiniz. Ama bazı oyunlar, bireyin duygularını değil, kitlelerin eğilimlerini çekip çevirir; çıktıkları zamana, içinde sayıldıkları türe damgalarını vururlar. İşte *Starcraft* bu kitlesel fenomenlerden. Oyuncu milletine Kore alfabesinde yazılmış bir kullanıcı adı görünce topuklamayı öğreten, durup durup *Ekmek Teknesi*'ndeki berber misali "En Taro Tassadar" diye bağırmamıza sebep olan o oyuna sonunda tekrar kavuştuk! Ve spoiler veriyorum; yirmisine merdiven dayamış bu güzel macera, sadece hikâyesiyle de olsa tamamına erdi...

### KÂİNAT BİR OYUN SAHNESİ

Oyunun senaryosu hakkında söyleyecek çok şeyim var. Konuşmak istiyorum, Zeratul'la, Kerrigan'la, Raynor'la beraber geçirdiğimiz zamanları, yeni ortaya çıkan gerçekler çerçevesinde yâd etmek istiyorum. Bu paylaşma isteği biraz zıvanadan çıktı hatta. İtiraf edeyim, *Fallout 4*'e gömülen bir iki arkadaşımı "*F4* oynayın ama hobi olarak oynayın, burada Protoss beklerken çok ayıp bu yaptığınız" gibilerinden bolca taciz bile ettim *Legacy of the Void* oynadığım süre boyunca (tabii bu kadar kibar bir şekilde etmemiş de olabilirim). Hikâyeye dair detayları elbet burada açık seçik söyleyemiyorum ama spoiler'ların etrafından dolaşıp Blizzard'ın *Starcraft 2* ile yaptıklarını birazcık övmez, *Legacy of the Void*'in genel tabloda kendine bulduğu yere dair iki kelam etmezsem içimde kalacak.





"Meteor yağmuruna karşı işemeyen Protoss olmaz olsun!"

Şimdi şu kadarını baştan söyleyeyim; *Starcraft*'ın, daha doğrusu ikinci oyunun hikâyesi, genel olarak klişelerden arınmış bir başyapıt değil. Sonunun nereye varacağını tahmin etmek de çok zor sayılmaz. Standart "büyük kötülük ve ona kaşı umutsuzca savaşmaya çalışan iyiler" iskeletine oturuyor hikâye. *Wings of Liberty* çıktığı andan itibaren böyleydi bu. Ama bu demek değil ki senaryonun kendince çok iyi yaptığı şeyler yok.

Şöyle ki; *Wings of Liberty* ve *Heart of the Swarm* kendi çaplarında epey güçlü birer tema etrafında şekillenen hikâyelere sahiplerdi. *WoL* oyuncusunu, bir yandan insanlığı Mengsk'in elinden, diğer yandan Kerrigan'ı Zerg'den kurtarma çabalarına ortak ederek özgürlük temasını, uzay kovboyları sosuyla leziz bir şekilde işliyordu. *Heart of the Swarm* da, Kerrigan'ın durmadan evrimleşen, asimile eden tebaası içerisinde intikam ateşiyle geldiği hali, dönüştüğü şeyi iplik gibi dokuyordu. Her iki oyunun da oyuncuyu önce ateşleyen, sonra da rehavete iten bir sonu vardı.

İşte *Legacy of the Void*'de işlenen tema, bir bakıma bunlardan daha derin ve yer yer bunları kendine temel olarak kullanıyor. Zira bütün senaryo boyunca Protoss'un bir halk olarak kendi kimliğini arayışı ve yok olma teh-




Arkadaki Stalker, Rohana'yı stalk'lıyor o-la-bi-lir.



Raynor'la iki kadeh devirse, Artanis'e olan sevgim katlanırak artardı.



likesi karşısında birleşme çabaları çok yoğun bir şekilde işleniyor. Kolektif bilinç ve bireysellik arasındaki bocalamaları, Protoss'un uzun yıllar boyunca ilmek ilmek dokunan tarihiyle birleşerek etkili bir karışım oluşturuyor. Kendilerine "İlkdoğanlar" adını takacak kadar gururlu kadim Protoss halkının, kendi geçmişi hakkında açığa çıkardığı gerçekler ve değişime giden süreçte yaptığı fedakârlıklarla bu gururdan verdiği tavizler *Starcraft 2* üçlemesinin nihai ayağını, kullandığı sembolizm açısından serinin en güçlü oyunu yapıyor.

Olay akışı belli yerlerde, önceki oyunlardaki "açıklamasalar da olur" diyebileceğiniz noktalara temas ediyor ve bunları güzelce birleştirerek akılda kalan bütün soruları cevaplıyor. Hafiften muallakta kalıp oyuncuyu tahmine zorlayan kısımlar da tam ayarında. Bu noktada fark ediyorsunuz ki, hikâyeyi beğenseniz de beğenmeseniz de oyunun kurgusu, mekanikleri kadar düzgün, tikleyen bir saat gibi işliyor. Gerçi kapanış bölümlerini şöyle bir kenara alıp azıcık hırpalayabiliriz.

Evet, *Legacy of the Void* ile *Starcraft*'ın hikâyesi tamamen sona eriyor. Hem de ne sona erme...

Senaryo boyunca gaz dolu sahnelerin eksikliğini hiç çekmeyeceksiniz. Seslendirmeler ve ara sahneleri övmeme gerek bile yok. Artanis'in her daim nutuk çekercesine konuşması zaten tüylerinizin her an diken diken olmaya hazır ve nazır beklemesine yol açacak. Olaylar da *HotS* ve *WoL*'a kıyasla daha bir "yaldır yaldır" gidecek.

Arada bir iki hüzünlü ana da şahit olacaksınız. Ayrıca bolca dramatik konuşma geçecek. Zaten içine bolca Osmanlıca serpiştirerek çevirsek hiç garipsemeyeceğiniz diyaloglar var oyunda. Sonuçta Protoss bu, bunu beklemiyor muyduk? Bekliyorduk ama bu diyalogların oyunun geneli boyunca aynı kafada ilerlemesi, Protoss'ta da zaten halihazırda mimik namına bir şeyin olmaması oyuncuyu biraz "davanın" dışına itebiliyor. Malum, önceki oyunlarda her daim bir "insan" elementi bulunuyordu. *Legacy of the Void*'daysa bu yok, dolayısıyla özellikle yeni tanıştığımız karakterleri benimsemek, onlarla empati kurmak daha zor. Tabii bunu bir başarı olarak addetmek de mümkün. Sonuçta bir insan olarak kendimizi yabancı hissedeceğimiz, tamamen kurgudan oluşma bir uzaylı kültürü oluşturmak da kendi içinde bir başarı.

*(Bu arada çok rica ediyorum, biri çıkıp Immortal'a "NUSH İLE USLANMAYANI ETMELİ TEKDİR, TEKDİR İLE USLANMAYANIN HAKKI KÖTEKTİIRRR!" seslendirmesi yapsın artık. Vallahi gözüm açık gidecek!)*

## BÖLÜM VE YÖNETİM

Hikâye iyi dedik, güzel dedik. Yani yemek lezzetli, peki servis nasıl? Bölüm tasarımları ne âlemde? Blizzard, önceki oyunlarda olduğu gibi büyüsünü konuşturabilmiş mi? Hem evet, hem hayır... Açıklayayım.

Gerçek zamanlı stratejilerde oynanış mekaniklerini çeşitlendirdikçe dengeyi korumak zorlaşır.

## ARCHON MODE

**Tek bir üssün kontrolünü iki kişiye birden veren Archon Mode, iyi bir takım arkadaşınız varsa oldukça eğlenceli. Bu eğlencesini ise, Starcraft'ın iki ek paketle gelen birimlerin getirdiği kalabalığı iki kişinin kontrolüne paylaştırmasından alıyor. Malum, çoklu oyuncuda Starcraft, MOBAlara taş çıkaran bir stres döngüsüne sahip. İşte Archon bu döngünün yükünü paylaştırarak sinirinizi alıveriyor. Siz değişmek bilmeyen savaşlara (burada Fallout görmeyeceğinizi sanıyordunuz değil mi? Mıhahaha!) kafanızı takmadan ekonomistlik yaparken, takım arkadaşınız generallik becerisini birimlerin özelliklerini kafası rahat bir şekilde kullanarak gösterebiliyor. Archon aynı zamanda bir nevi usta çırak modu görevi de görebiliyor, oyuna alışmasını istediğiniz bir arkadaşınızı yanınıza alıp beraber keyifli keyifli pratik yapabiliyorsunuz. Ya da tam tersi, senaryo modunda bu kadar zaman zevkten delirip Koreliler yüzünden multiye girmeye korktuysanız, kurtuluşunuz Archon Mode. Tabii gözünüz yükseklerdeyse takım arkadaşınızla kullanacağınız strateji konusunda önceden anlaşmış olmanız elzem. Çünkü her iki oyuncu da üs üzerinde tam kontrole sahip ve bu işlerin hızla karışmasına neden oluyor.**

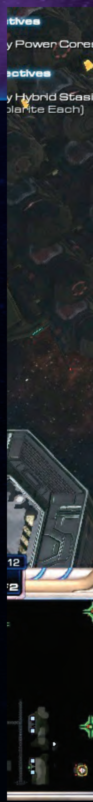
## CO-OP MISSION

**Ya da eski adıyla Allied Commanders. Evet, artık Starcraft 2'nin bir co-op modu var. An itibariyle 5 göreve sahip olan Co-op modu, farklı ordulara ve becerilere sahip altı kumandandan birini seçerek oynadığımız, kendi çapında bir seviye sistemi barındıran, tekrar oynanabilirliği yüksek bir yapıya sahip. Kumandanların becerileri epey değişken ve oyuncuya sunduğu seçenekler açısından zengin. Seviye atladıkça yeni becerilere ve birimlere kavuşuyorlar. Örneğin Raynor savaş alanına kendi inmiyor ama Hyperion'u savaşa sokabiliyor, Kerrigan Allah yarattı demeden dalıp savaş alanını bizzat dağıtabiliyor. Seviye atlamak için ihtiyacımız olan tecrübe puanı ise seçtiğimiz zorluğa ve görev seçimini sürpriz yapıp yapmadığımıza göre değişiyor. Her kahramanı ordusuyla beraber kullanmayı öğrenmek ve yapay zekânın aynı görevleri tekrar oynadığınızda taktik değiştirebilmesi görev sayısının azlığına rağmen tekrar oynanabilirliğin yüksek olmasını sağlıyor.**

Ömür törpüsü görev, hem de oyunun başlarında.







Bu bir bakıma söz konusu tek kişilik bölümler olduğunda, bölüm tasarımlarına ket vuran bir durumdur. Tabii bahsi geçen oyun *Starcraft*, yapımcı da Blizzard olunca bu kaide 2010'da yerle bir olmuştu. Gece gündüz döngüsünü kullanarak zombilerle savaştığımız Outbreak, yanmakta olan gezegende üssümüzü havalandırıp taşıya taşıya haritada ilerlediğimiz Supernova gibi görevler oyunun eğlencesini katlıyor, tekdüzeliğini parçalıyordu. *Heart of the Swarm* da bu noktada *Wings of Liberty*'den geri kalmamıştı. Bu bir noktada da Terran ve Zerg ırklarının üs inşası ve birim üretimi bakımından epey kendine özgü olmalarından beslenen bir durumdu. *Legacy of the Void* bu noktada ne yazık ki seleflerinden biraz (sadece bir tık) geri kalmış. Ben bunu kendi adıma Protoss'un inşa anlamında en geleneksel yapıdaki ırk olmasına bağlıyorum. Terran ve Zerg'de olduğu gibi aktif bina taşıma olaylarına giremediğimizden (gerçi Unleashed görevinde azıcık ucundan yapıyoruz, göreceksiniz) düşman akınına karşı üs savunma görevlerine biraz ağırlık vermişler.

Yine de ben böyle söyleyince aklınıza her üç görevden birinin üs savunma olduğu falan gelmesin. Sadece kalan görevlerin çeşitliliği nispeten az olduğu için insana artık daha fazla batıyor çünkü dengesiz biçimde zorlar. Daha doğrusu bana zordu, normalde Brutal'da oynadığım senaryo moduna daha çabuk oynayıp bitirmem gerekeceği için Hard'da girdim ve ne zaman üs savunma görevlerine sıra gelse oyun dengesiz bir biçimde zorlaşıp küfür konusundaki yaratıcılığımı zorlamama sebep oldu. O yüzden burada araya ufak bir de ipucu sıkıştırma gereği duyuyorum; oyunu ilk seferde üst zorluklarda oynayacaksanız başlarda Immortal'ı açmadan Shakuras'a gitmeyin.



Şaka şaka hiç sevmem Void Ray falan…

### PEMBE PROTOSS YAPMAK İSTEYEN GEZEGENİ TERK ETSİN!

Bölüm tasarımları benim tatlı-sert triplere girmeme sebep oldu olmasına ama bölüm aralarında ordumuzu özelleştirmek adına bize sunulan seçeneklerden fazlasıyla memnun kaldım. Gayet hata affeden bir sistem kullanmışlar bu sefer. Önceki oyunlarda yaptığımızı araştırmaların ya da kullandığımız evrim şemalarının bir geri dönüşü yoktu. Aslında çok daha işe yarar bir şey seçebileceğimizi fark ettiğimiz zaman iş işten geçmiş oluyordu. Rehbere bakarak oyun oynamayı da sevmeyen biriyseniz, sinirlerinizi bozması kaçınılmaz bir durum bu. Ama bu sefer, sıranın Protoss'a gelmesiyle senaryo hakkında konuşurken bahsettiğim "halkları birleştirme" çabası oyun mekaniklerinde kendine yer buluyor. Farklı fraksiyonları davamıza kattıkça, onların özelleşmiş birimlerini de ordumuzda kullanabilir hale geliyoruz. Bu sistem de bir sınıflandırma yapısı üzerinden işliyor; örneğin piyade sınıfında Nerazim, düşmanı sersemletebilen Centurion birimini emrimize sunarken Purifier fraksiyonu yok edildiğine otomatik olarak tekrar inşa edilen Sentinel'i bize sağlıyor. Bu gelişim ağacı başlarda "aynı birimin değişiği" kafasında ilerleyecekmiş gibi dursa da sonrasında iş Carrier, Mothership ve Tempest gibi uzaktan yakından birbiriyle alakası olmayan şeyler arasında seçim yapmaya kadar gidiyor.

Tabii olay burada bitmiyor. Oyunun başlarında Protoss halkının devasa boyuttaki üç kadim gemisinin sonuncusu olan Spear of Adun'u ele geçiriyoruz. Tek kelimeyle epik bir gemi olan Spear of Adun (bkz. kutu), bölüm araların-



Üs taşıyarak kariyer(!) yapmak.

## 24 SAATTE 1 MİLYON ADET SATAN İLK GZS OLARAK DA TARİHE GEÇTİ LEGACY OF THE VOID

daki meşgalelerimize ev sahipliği yapmanın yanı sıra, savaşlarda da bize destek oluyor. Her bölüm bize verilen bonus görevleri gerçekleştirdiğimizde Solarite adı verilen enerji rezervlerinden kazanıyoruz. Bu rezervleri geminin kalbinden diğer bölgelerine dağıtarak savaşta kullanabileceğimiz aktif ve pasif özelliklere sahip oluyoruz. Bu, oyuna hoş bir dinamik katıyor. Olası düşman saldırılarında Spear of Adun'un defansif özelliklerini üssümüzü savunmak için kullanıp saldırıya yolladığımız ordumuzu geri çekmek için zaman kazanabiliyor ya da ofansif özelliklerden yararlanıp bu gerekliliği komple ortadan kaldırabiliyoruz. Zaten bazı görev haritaları epey büyük ve bir *Starcraft* klasiği olarak düşman kaynar vaziyette. Dolayısıyla birimlerinizi saldırıya geçirirken Spear of Adun'un özelliklerini kullanacak yer bulmakta asla sıkıntı çekmiyorsunuz.

Gelişim sistemi, Spear of Adun'un özellikleriyle beraber oyunu epey eğlenceli ve tekrar oynamaya müsait kılıyor. İlk iki pakette amaç pratikte daha mantıklı olan geliştirmeleri bulmak olduğundan farklı seçeneklerle tekrar oyunu oynama isteği uyandırmıyordu. *Legacy of the Void* ise doğrudan ordu ve güç setlerinizde hata korkusu olmadan oynama yapma imkânı sağladığı için, tekrar oynanabilirlikten artı puan alıyor. Eminim bitirdiğinizde doyamayıp bir kere daha oynamak isteyecek, farklı birimleri denemek isteyeceksiniz.

### NEREDE ÇOKLUK, ORADA III...

Oyunun çoklu oyuncu modunda da ilk defa bir ek paket vesilesiyle olmak üzere alışmayı gerektirecek etkili değişimler var. Kısaca üzerinden geçersek, maçların açılmasını hızlandırmak amacıyla başlangıçtaki işçi sayımız artık iki katına çıkarılmış, ırkların ana binalarının birim sınırına yaptığı ekleme de buna bağlı olarak artırılmış.

Oyunun hızıysa gerçek zamana uyarlanarak düşürülmüş. Birimlerin verimliliği de buna bağlı olarak artırılmış. Başlangıç noktalarındaki mineral ve gaz miktarları oyuncuların daha agresif ve yayılımcı bir politika izlemesini sağlamak adına %33 düşürülmüş. Irklara özel bolca değişimin yanında oyunun genel mekaniğine etki eden değişimler bu şekilde.

Oyun modu olarak kutularda okuyacağınız eklemelerin haricinde bir de her gün otomatik olarak başlayan turnuva özelliği var. Kendi içinde bir lig sistemi barındıran bu modlarda kazandığınız kupaları profilinizde sergileyebiliyorsunuz. Hoş bir özellik olmuş. Zaten oyundan bu anlamda bekleyebileceğimiz bu (hoş özellikler) ve beklediğimizi alıyoruz da. Çıkalı beş yıl olmuş ve büyük oranda kemikleşmiş çoklu oyuncu moduna oyun deneyimini baştan aşağı değiştirecek eklemeler bekleyemezdik. Zira yeni eklenen birimler de bazı eskilerin farklı versiyonları gibi. Ama arayüz ve oyun modu eklemeleri, maç açılışını hızlandıran değişiklikler oyunu biraz daha akıcı, biraz daha "erişilebilir" hale getiriyor. Şu halde oyunun çoklu oyuncu modunun pek çok açıdan nihai halini aldığını söylemek mümkün. Sonuçta hikâye belki bitti ama gerçek zamanlı strateji türü, çoklu oyuncu modu sayesinde *Starcraft* ile yaşamaya devam edecek gibi görünüyor.

### EN TARO OYUNGEZER!

Yıllarımızı verdiğimiz *Starcraft* efsanesi, *F4* ve *Battlefront*'un çıkış goygoyu içerisinde biraz boğazını temizleyerek de olsa, bomba gibi bir final yapmış bulunuyor. Günümüzde gittikçe gözden düşen Gerçek Zamanlı Strateji türü, e-Spor mantalitesi çerçevesinde, *Starcraft*'ın ona vurduğu damga sayesinde bize eski günlerimizi hatırlatmak için her zaman oralarda bir yerlerde olacak. Olur da bir gün şu sıralarda RYO-nun yaptığı gibi GZSler de bir rönesansla aramıza dönecek olursa, belki o zaman *Starcraft* vakur bir şekilde bayrağını haleflerine teslim eder. O zamana kadar mineral toplamaya, işçilerin "gaz yetmedi ağabey!" nidalarını gergin gergin dinlemeye devam. En Taro Adun! En Taro Tassadar! EN TARO ARTANİS!

### BİRİMİMİZ HEPİMİZ İÇİN

**Ön inceleme yazımızda Eren üstlerinden geçtiği için tek tek yeni birimleri tanıtmayacağım ama o yazıyı yazdığı sırada ortalarda olmayan Liberator için ufak bir kutucuk ayırayım dedim:**
**Oyundan kaldırılan HERC biriminin yerine Terran'a ikinci ünite olarak gelen Liberator, Fighter Mode'dayken hava araçlarına alan etkili saldırılar yapan kendi de hava aracı olan bir arkadaş. Manuel kontrollü Defender Mode'a geçirdiğimizde ise yer birimlerine uzun menzill saldırılar yapabiliyor. Bu özelliği kullanırken yerinden kıpırdayamıyor, sabit kalmak zorunda. Düşman işçilerini taciz etmek ve olası tacizlerden korunmak adına etkili bir araç olan Liberator'u yüksek sayılarda üretildiğinde durdurmak biraz zor.**

**+**

- Oynanış keyfinden hiçbir şey kaybetmemiş
- Protoss senaryosunun verdiği his isabetli bir şekilde diğer senaryolardan ayrışıyor
- Hikâye bütünlüğü ve kurgu takdire şayan
- Spear of Adun!
- Co-op ve Archon modları

**−**

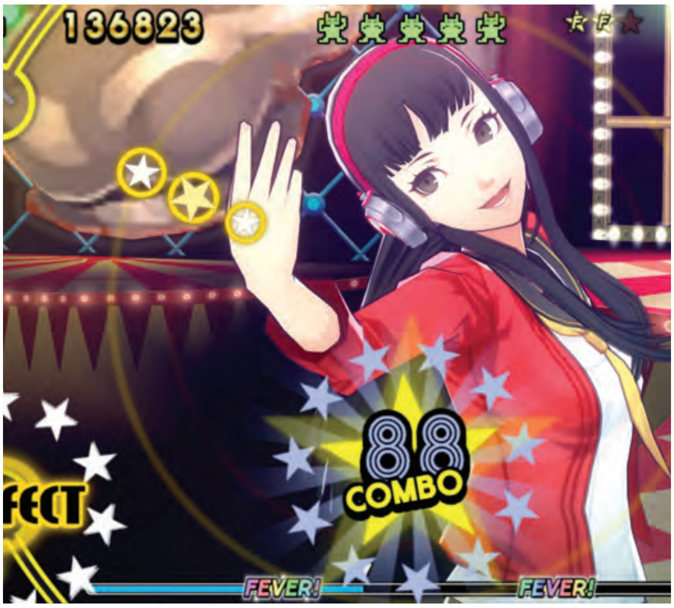
- Hikâye tahmin edemeyeceğiniz bir şekilde bitmiyor
- Protoss bazen biraz odun

**9**

**SON KARAR**

17 yıllık efsaneye yaraşır bir son.

○ **Tür:** Müzik ○ **Yapım / Dağıtım:** Atlus ○ **Dijital İndirme:** 129 TL (PS Store) ○ **Yaş Sınırı:** +12 ○ **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz98-persona4







Nanako geleceğin idolü aslında da henüz haberimiz yok.

# PERSONA 4
# *DANCING ALL NIGHT*

## BİRİ ELEKTRONİK FUNK-ROCK MI DEDİ? -ÖMER AKDAĞ

Sanıyorum şu konuda hemfikirizdir; video oyunları tarihinin en iyi müzikleri *Persona 4*'e ait (dergi yazarlığının bu hemen cevap verilemez doğasını seviyorum ^_^). Oyundan sonra eminim siz de benim gibi soundtrack albümünün canına okumuşsunuzdur. Şimdi işi bir adım daha ileri götürme vakti.

İlk başta böyle bir oyunun çıkıyor olmasını yadırgadıysam da sonra düşününce ritim oyunlarını seviyorum, *Persona* müziklerini de seviyorum, güzel bir sentez çıkabilirdi sanki. Yani çok da özenmelerine bile gerek yoktu aslında, atın *Persona* müziklerini sıradan bir ritim oyunu yapısına, benim gibi yüz binlerce *Persona* hayranını tavladınız bile. Amma ve lakin *Dancing All Night* beklentilerimin çok ötesinde çıktı.

### BURADA DA MI HİKÂYE?!

Bir kere oyunun fragmanlarını falan izlemeye, haberlerini takip etmeye gerek görmemiştim ve ana menüde bir hikâye modu olduğunu görünce kafam döndü. Evet, bu oyunda bir hikâye modu olduğunu bile bilmiyordum, bu kadar tatlı olduğunuysa hiç hiç bilmiyordum.

*Persona 4*'ün dövüş oyunlarını oynayanların aşina olduğu şekilde ilerliyor hikâye. Yani çoğunlukla görsel roman tadında yazı okuyorsunuz, arada bir de dans ediyorsunuz. (Tabii bu bir ritim oyunu sonuçta, *Just Dance* değil.)

Evet, karakterlerin dans ettiği bir ritim oyununda iyi bir hikâye olduğunu söylüyorum size, kulağa tuhaf geldiğinin farkındayım. *Persona* serisinin özünde (daha doğrusu seriye adını veren Jung psikolojisinde) insanın gerçek kendisiyle sosyal çevresinin ondan beklediği maskeli halinin çakışması vardır ya, işte o damardan yine güzel girmişler. Bizim Investigation Team'in üzerinden gitmiyor tabii olaylar, *P4*'te ve *P4 Arena*'da yeterince iyi işlemişlerdi bizimkileri, daha fazlası işin suyunu çıkarmak olurdu. *P4 Arena Ultimax*'teki gibi az sayıda yeni karaktere yer verme hatasına da düşmemişler. Rise'nin meslektaşı beş kişilik bir idol grubu ve bu grubun menajeri etrafında dönüyor oyun. Ve dans etmek bir kendini ifade etme ve karşıdakine ulaşabilme aracı olarak işleniyor.

Böyle söyleyince çok derin bir şeymiş gibi göründü sanki ama değil aslında. *Gerçi* yine sevilen *Persona* anlatımını ve de tabii sevilen *Persona* karakterlerini bir arada görmek her zaman güzel. Bazı muhabbetler biraz fazla tekrar ediyor ve işi gereksiz uzatıyor ama tat kaçıracak kadar da değil.

Hikâye dışında elbette girip gönlünüzce dans edebileceğiniz bir Free Dance modu var. Görsel roman tarzı anlatım sizi sarmıyorsa bile sırf burada onlarca saat geçirmek için oyun alınır derim. 30'a yakın şarkı var (DLC kısmına girip ücretsiz olan 1-2 şarkıyı da indirmeyi ihmal etmeyin). Daha doğrusu 30 şarkının hepsi başka değil, kimi şarkıların 2-3 farklı remixi olabiliyor ki oyundaki en takdir ettiğim şeylerden biri de bu oldu. Demin demiştim ya "atın *Persona* şarkılarını bir ritim oyununa bana yeter" diye. İşte yapımcılar bunu yeterli görmemiş. Bahsettiğim remix'ler hakikaten oyunun elektronik havasına uygun harika uyarlamalar. Artık *Persona 4* soundtrack'i dinlemekten sıkılırsam dinleyebileceğim yeni bir soundtrack var!

Oynanışı çok da tarif etmeye gerek yok. Doğru zamanda doğru tuşlara basmaktan ibaret. Sunum ise çok şık. *Persona* hissine uygun dans pistlerinde her karakterin hem şarkıya hem de kendi kişiliğine uygun danslarını izliyoruz. Yani karakterler dans ederken biz tuş kovalamakla uğraşıp aksiyonu kaçırıyoruz ama yapacak bir şey yok artık, tekrarını kaydedip sonradan izlemek mümkün. Tabii kazandığınız paralarla alabileceğiniz kimi çok şık, kimi çok absürt bir sürü kıyafeti, aksesuarı falan da unutmamak lazım. Rise'yi dansöz kıyafetiyle veya Naoto'yu takım elbiseyle dans ederken izlemek paha biçilemez.

*Persona 4: Dancing All Night*, *Persona 4*'ü (ve müziklerini) seven herkes için çok gaz, çok eğlenceli bir oyun. Bir dahakine *Persona 3*'ün müziklerini de isteriz yalnız.

**+**

- Persona 4 şarkılarıyla içli dışlı olma imkânı
- Ve bu şarkıların harika remix'leriyle
- Oynanış ve sunum çok sağlam, çok şık
- Hikâye beklenmedik derecede iyi

**−**

- Hikâye yine de bir tık daha iyi olabilirdi
- Ah bir de P3 şarkıları olsaydı...

**8+**

**SON KARAR**

Pursuing My True Self'i, Electronica in Velvet Room'u çalabildiğiniz bir ritim oyunu çıktı diyorum, daha ne diyeyim?

**Tür:** Aksiyon / RYO **Yapım / Dağıtım:** Double Damage Games **Fiyatı:** 31 TL (Steam) **Yaş:** - **Dahası İçin:** rebel-galaxy.com






# REBEL GALAXY

## İKİ DÜZLEMLİ UZAYDA ASİLİK! -ERİM BİLGİN

Uzay hepimizi hayatımızın en az bir döneminde cezbetmiştir. Gezegenimizde alıştığımızın dışında, akıl almaz genişlik ve çeşitlilikle keşfedilmeyi bekleyen o garip, ölümcül, macera dolu vakum. Elbette uzayın bu cazibesi oyun yapımcıları için de hiçbir zaman yeni keşfedilen bir şey değildi; oyun tarihi boyunca neredeyse her cihaz, her nesil, her oyuncu kitlesi için mutlaka bir "uzay gemisi kaptanı" oyunu vardı. *Freelancer* piyasaya çıkalı 15 yıl oluyor. Bu akımın yakalamaya çalıştığı tat tam anlamıyla bir "Han Solo oyunu" idi. Uzayda serbestçe dolaşacak, gemimizle yıldız sistemleri arasında tehlikeli yükler taşıyıp, uzay korsanları ve yolsuz aynasızlarla çatışıp gemimizi geliştirecek, hikâyemizi ilerletecektik. Yakın geçmişte bu alanın gözde ismi *Freelancer* idi, bugünlerde *Elite: Dangerous*, umarız yakında da *Star Citizen* olacak. Fakat işte gel gör ki sevgili okur, o çıkmaz ayın son çarşambası bir türlü gelip çatmıyor! *Star Citizen* bağışlara doymayı bekleyedursun, bizim de bu esnada eli armut toplamayan uzay simülatörü piyasasını incelerken kesişti yollarımız *Rebel Galaxy* ile. Derhal kolları sıvayıp kaskımı taktım ve iticileri devreye sokup iniş takımlarını kaldırdım. Gelin, birlikte uzayın vahşi batısına gidiyoruz!

### BANA OLASILIKLARDAN BAHSETME!

Bu incelemede *Freelancer* ismini çok kullanacağım gibi geliyor, zira *Rebel Galaxy* birçok yönüyle, uzun süredir oynadığım benzerleri arasında orijinal *Freelancer*'a en çok benzettiğim oyun oldu. Kaybolan halanızdan size kalan hurda bir gemiyle uzaya atılıyor, takip etmenin tamamen tercihinize kaldığı sönük bir ana hikâye ve oyunun temelini oluşturan bir ticaret sistemiyle kendi kaderinizi yazmaya başlıyorsunuz. Zaten genel olarak görsel çeşitlilik görmeye alışık olmadığımız Space Sim türünde her oyun biraz diğerlerine benzer, fakat *Rebel Galaxy*'nin menülerinden ticaret mekaniklerine kadar her şeyi *Freelancer*'a acayip benziyor. Geminizin silah ve kalkan teknolojilerine, kargo taşıma kapasitesine, taşıyacağı yüklere vb. elementlere akıllıca yatırım yapıp, uzayın zengin boşluklarını yağmalayarak kendinizi geliştirmek ana amacınız. Fakat *Rebel Galaxy*'nin bunu yaparken devreye soktuğu çok etkili bir teması da var: Amerikanlığı.

Amerika? Uzaydayız yahu! Bu tür oyunlarda artık ülkelerin falan kalmamış olması, en fazla belki bir "Dünya yönetimi" altında birleşen insanoğlu olması beklenir ve *RG*'deki durum tam olarak nasıl, hiçbir zaman söylenmiyor ama oyun buram buram "redneck" Amerikalı estetiğine bürünmüş. Karmaşık uzay simülatörlerine alışık daha çekirdek kitleyi biraz soğutmak pahasına, iki kişilik stüdyo Double Damage Games burada bangır bangır ve ara vermeden süren bir dark western / blues rock soundtrack'ini başrole yerleştirip, oynanışı bu türde gördüğümüz ortalama karmaşıklık seviyesinden hatırı sayılır derecede daha basit bir seviyeye çekerek, sonu gelmeyen bir heyecan atmosferi yaratmaya çalışmış. Oyundaki tüm gemiler, iki boyutlu düzlemde hareket ediyor – yani doğrudan yukarı veya aşağı hareket edemiyorsunuz, oyunun tüm dünyası da sanki geniş bir düzlüğe kurulmuş gibi yalnızca iki düzlemde uzanıyor. *Freelancer*'da olduğu gibi, vaktinizin çoğunu hiper hızla seyahat ederek bir noktadan ötekine gitmeyi beklerken geçiriyorsunuz. Fakat hızlı menüler, hızlı çatışmalar, rodeo yaptıran soundtrack ve yağ gibi akan ticaret mekanikleri sayesinde bu defa elimizde çok daha renkli, çok daha abartılı, çok daha hızlı, çok daha "Amerikan" ve "western" bir uzay simi var.

*Rebel Galaxy*, aralarda hızla oynayıp bırakmak için çok güzel. Özellikle bu tür Han Solo kafaları isteyenlerimiz için uzun saatler gömmek zorunda kalmadan son derece eğlenceli. Yalnızca belki birkaç saat aralıksız oynadıktan sonra sanki hep aynı şeyleri yapıyormuşsunuz hissiyle biraz boğabiliyor. Ama bunun dışında pek bir kusurunu bulamadığım, kendi çapında gayet başarılı bir uzay oyunu olmuş.

Uzay simülasyonlarının favori özelliklerinden birisi de almaya niyetli olduğunuz gemilere iç çekerek bakmaktır...




**+**

- Efsane müzikler
- Sapasağlam ticaret – görev – gelişim döngüsü

**−**

- Çatışma mekaniklerine biraz cila lazım
- Görevden göreve mesafe gitmek çok uzun gelebiliyor
- Biraz daha hikâye, biraz daha lore lazım ama be abi!

**7+**

**SON KARAR**

Karmaşık uzay simülatörleri gözünüzü korkutuyorsa aksiyon yüklü Rebel Galaxy kanayan yaranıza viski basacaktır.

**Tür:** Gerilim **Yapım:** Funcom **Dağıtım:** Funcom **Dijital İndirme:** 21 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** theparkgame.com

# THE PARK

## PAMUK ŞEKER DE ALACAK MIYIZ? -SARP KÜRKCÜ

Bu aralar fena bozdum ben. "Korkuyorum" havalarında ofiste adımı çıkarmışken *Until Dawn*'la başladığım macerama *The Park* ile devam ediyorum. Korkmasına korkuyorum, her fırlama ve yükselen ses efektinde benim de şeklim değişiyor. Ama insanın korkularıyla yüzleşmesi lazım bir anlamda da, doğru değil mi?



1970'lerin bu tatlı lunaparkı pis bir geçmişe sahip aslında.

### PALYAÇODAN DEĞİL, MAYMUNDAN KORK

*The Park* bayağı kısa bir oyun. Yaklaşık bir saat sürüyor ve **Funcom**'un ufak bir denemesi gibi. Daha önce çıkardıkları *The Secret World* adlı DVO ile aynı evreni paylaşan *The Park*, bana sorarsanız ileride çıkacak bir Kickstarter projesinin öncülü gibi. "Bakın, biz vurucu bir senaryo ve korkutucu atmosfer yapmayı başarıyoruz" diyor çünkü. Gerçi *P.T.*'yi ücretsiz oynama zevkine ermiş bünyelerimiz *The Park*'ın ücretini nasıl hazmeder, asıl sorulması gereken soru bu bence.

Bir annenin oğlunu arama hikâyesini işliyor *The Park*. Lorraine'in oğlu Callum, bir anda lunaparkın kapısından içeriye girince biz de annesi olarak onu izliyoruz. Birbirinden farklı lunapark alanları, binip hikâyenin parçalarını toplayacağınız aletler, etrafa saçılmış notlar ve Lorraine'in oğlunu bulma çabası... *The Park*, sıradan bir korku oyunu da değil aslında. Funcom cidden "vurucu" olabilecek bir damar yakalamış ve ebeveynlik üzerinden güzel birkaç sorgulama yapmış. Politik anlamda suya sabuna dokunmayan, karşısındakinin iyi niyetine güvenmeyenler (çünkü kendisinde iyi niyet olmayanlar) çağında kadına ne dese ayrı bir alınganlığı tetikleyen, ten rengini konuşurken yarım saat düşünen, sahte kibarlıktan kırılıp bantlanan insanlarız artık. Tam da bu zamanda *The Park*'ın monologlarını dillendiren Lorraine sağlam alternatifler sunuyor günümüzün ebeveynlik standartlarına. Aynı zamanda eşi öldükten sonra oğluyla olan ilişkisi, ailesinin diğer üyeleri, kendi sıkıntıları falan derken o bir saati size boş boş dolandığınız bir süreç olarak sunmuyor oyun.

Atmosfer kalitesi olarak da başarılı bir oyun *The Park*. Akşamüstü dinginliğinde çıktığınız yolculuk çok kısa süre içerisinde ters bir dönüş yapıyor ve kendinizi pis bir karanlığın içinde buluyorsunuz. Hava yapış yapış, sanki soluk alışınızı engelleyecek bir zar gibi teninize yapışıyor. Bu duyguyu veriyor *The Park*'ın hem tasarımları, hem de görsel tarzı. Ama Lorraine'in modeline denk geldiğimiz ara videolarda atmosfer biraz dağılıyor. Çünkü dirseğe kadar sıyrılmış ceketin katmanları kıyafete giriyor, karakterin yüzü günümüz oyunlarına göre gereksiz sade. Mekanların özeni ile Lorraine'in detayı tezat oluşturuyor, bunun için de tasarımsal bir bağlam yok oyunda.

Oyun oyun diyorum ama *The Park* yine yürüme simülasyonları kategorisinde bir proje. Tek etkileşiminiz etraftaki raporları, notları ve mektupları okumak. Bir de sağ fare tuşuyla oğlunuza sesleniyorsunuz. **Fryda Wolff**, Lorraine'in sesi olarak başarılı bir iş çıkarmış. Farklı ruh hallerini güzel bir şekilde hissettiriyor oyuncuya. Lorraine'in düştüğü bu farklı psikolojik durumları haklı çıkaracak sebepler ise o notlarda, raporlarda işte. Bütüne baktığınızda derişikliği yerinde bir deneyim *The Park*. Daha uzun olsaydı, bir noktadan sonra boğucu hissettirebilirdi. Daha seyreltik olsaydı, boş boş yürüdüğünüz bir projeden öteye gidemezdi.

Tek sorun, gerçekten bir promosyon aracıysa, parayla satılıyor olması. Oyun 13 dolar ve bizde 21 TL'den satılıyor. Bir saat için pek hesaplı değil. O nedenle sorguluyor insan, *P.T.*'den daha kapsamlı olsa bile aradaki göz ardı edilemeyecek fiyat farkı doğru bir tercih mi diye.


Ne o, oyun sizi sarsmayacak mı sanmıştınız?



### GERİLİM İYİDİR

Şunu belirtmek lazım, *The Park* korku oyunu değil. Dövüş barındırmıyor, daha çok psikolojik bir gerilim sağlamaya çalışıyor. O nedenle etkileşiminizin azlığı göze batmıyor. Zaten olsa da yapacak bir şey yok çünkü. Oyun 1970'lerde geçiyor bu arada, bazı mektupları okurken tıbbın o devirde DNA konusunda bugünkü kadar ileride olmadığını hatırlamanız gerekebilir diyeyim.

**+**

- Oyunun atmosferi
- Seçilen konu ve yaklaşım
- Lorraine'in seslendirmesi ekstra güzel

**−**

- Lorraine'in modellemesi ise olmamış
- Fiyatı karşısında çok dolu bir deneyim sunmuyor

**7+**

**SON KARAR**

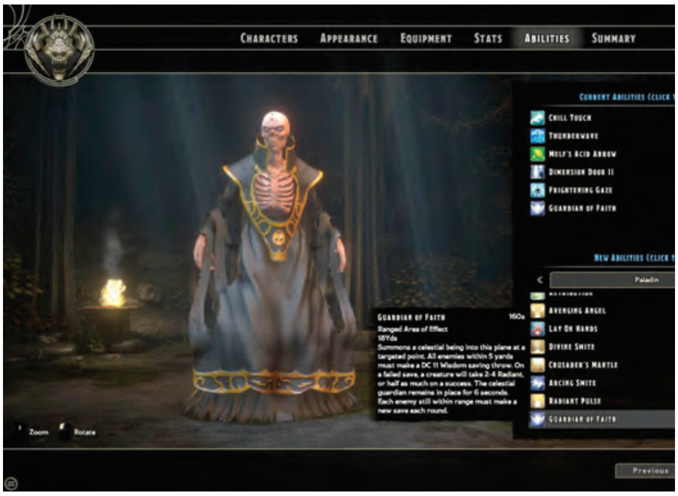
Oynadığınız süre içerisinde sizi her şeyden koparacak güçte ama sonrasında zihninizden uçup gidecek hemen. Yine de güzel bir deneyim The Park.

○ **Tür:** RYO ○ **Yapım:** n-Space ○ **Dağıtım:** Digital Extremes ○ **Dijital İndirme:** 85TL (Steam) ○ **Yaş Sınırı:** +13 ○ **Dahası İçin:** swordcoast.com



Neyse en azından Beholder var. Beholder olmasa olmazdı.




# SWORD COAST LEGENDS

## EFSANE DEDİĞİNİZ BU MUYDU?

**-ESER GÜVEN**

Utanmıyor musunuz benim gibi yaşını başını almış birini önce heveslendirip sonra hayal kırıklığına mahkum etmeye? Hey, **n-Space**, sana söylüyorum! Halbuki dün gibi hatırlıyorum, 12 Şubat sabahı İhsan Facebook'tan mesaj atmıştı "Süper bir haberim var" diye. "İnşallah güzel olur" demiştik, "harika görünüyor ama içerik önemli" demiştik, "işin içinde *Dragon Age Origins*'in yönetmeni var" demiştik. Oyun radarımdan hiç çıkmadı ve piyasaya çıktığı an balıklama atlayıverdim. Keşke önce eleştirilere bir baksaymışım ama sonuçta benim de görevim ne kadar iyi veya kötü olursa olsun sizleri bilgilendirmek.

Hah işte şu an tam da onu yapıyor ve sizi bilgilendiriyorum. Hiç boşuna heveslenmeyiniz pek sevgili okurlar, çünkü *Sword Coast Legends* bence tam bir fiyasko.

### FİYASKO COAST LEGENDS

Ben eski kafalı biri olarak D&D'yi çok seviyorum. Biraz yenilere karşı kapalı olmamdan kaynaklanıyor da olabilir ama küçüklüğümde ve gençliğimde D&D'den aldığım keyif çok ama çok farklıydı. Commodore ve Amiga'da SSI Gold Box oyunlarıyla başlayan, sonra *Eye of the Beholder* ve *Baldur's Gate* gibi efsanelerle taçlanan nefis bir D&D oyunları geçmişine sahip biri olduğum için bu konuda çıtam çok yüksek. *Sword Coast Legends* bu çıtanın yanına bile yaklaşamıyor maalesef.

Evet, bu oyuna bir sayfacık ayırdık ve bu bir sayfa size oyunu anlatabilmem için yeterli değil, ama gerekli uyarıları yapabilirim. Kullanışsız arayüzünden bahsedebilirim, birbirine benzeyen ortamlarda birbirine benzeyen savaşların sıkıcılığından bahsedebilirim, bir oyunun sabrımı nasıl zorladığından bahsedebilirim. *Divinity* gibi bir oyunu oynadıktan sonra bu grafiklerin ne kadar yavan geldiğini bile söyleyebilirim. Grafiğin her şey demek olmadığını bilen ve en çok iddia edenlerden biriyim ama diğer kusurlarıyla birlikte düşününce "bari o iyi olsaydı" diyor insan.

*Sword Coast Legends* beklediğim gibi bir D&D klasiği olamadı, işin özü bu. Ha belki oynarsanız seversiniz, *Diablo*'dan biraz hallice bir oyun işte. Güya savaşları sırasında oyunu durdurup taktik yapmak lazım, değil mi? Buna muhtemelen ihtiyaç bile duymayacaksınız. Çoğu savaşı gerçek zamanlı olarak pata küte dalarak geçebildiğimi fark ettiğimde oyunun eksi hanesine bir çentik daha atıverdim. Oyunun iyi yanları, aslında olması gereken şeyler ve "vay canına bunu nasıl düşünmüşler" diyeceğim tek bir ayrıntı bile görmedim.

### SWORD FİYASKO LEGENDS

Oyunun belki de en farklı yanı *Neverwinter Nights*'tan beri görmediğim (dikkatimden kaçan bir oyun varsa bilmiyorum) Dungeon Master modu. Kullanımı son derece kolay, hızlı biçimde ortama NPC'ler serpiştirip quest'ler oluşturabiliyorsunuz ama çok da detaylı hikâyeler hazırlama veya gerçek bir masaüstü oyununda olduğu gibi oyuncuların yaptıklarına göre hikâyeyi değiştirme veya şekillendirme şansınız yok. Yaratıcılık bir yere kadar. *Grimrock*'ın modülerliği bile bunun çok daha ötesindeydi, eğer siz de kullanıcıların hazırladığı birkaç modülü test ederseniz nihayetinde hepsinin birbirine çok benzediğini göreceksiniz. Farklı yaratıklar, farklı metinler ama gerisi hep aynı. Arkadaş faktörüyle belki keyifli zaman geçirebilirsiniz ama bundan ötesini beklememek lazım.

Kusura bakmayın, oyunu biraz fazla yerin dibine soktum belki ama görmeyi umduğumdan bu kadar farklı bir deneyimle karşılaşmak cidden büyük bir hayal kırıklığı oldu. En azından sizin beklentilerinizi iyice düşüreyim ki olur da günün birinde indirim yakalayıp alırsanız beğenme ihtimaliniz artsın. Ya da gidin *Tales of the Sword Coast* oynayın da gözünüz D&D görsün.

**+**

- Yaratık yaratma kısmı eğlenceli
- Yamalarla daha iyi hale gelebilecek potansiyel var
- Ki üçüncü yama buna bir örnek

**−**

- Sıkıcı ve birbirini tekrar eden savaşlar
- DM modunun pek esnek olmaması
- Savaş dolu hikâye modu
- Yetersiz seslendirme

**5**

**SON KARAR**

Beklentilerinizi dipte tutun ki sevme ihtimaliniz artsın.

Tür: Macera / Bulmaca ○ Yapım ve Dağıtım: Telltale Games ○ Dijital İndirme: 40 TL (Steam), 60 TL (PS Store ve Xbox Store) ○ Yaş Sınırı: 18+
○ Dahası İçin: www.telltalegames.com/talesfromtheborderlands


Ekip taş gibi, oyun kaya gibi, ortam mükemmel.







# TALES FROM THE BORDERLANDS

## BENİM YÂRİM KARŞIKİ GEZEGENDE CENDERME! -ONUR KAYA

Aynı ay içerisinde iki kez yazılarıma benzer girişler yapmak istemiyordum ama... Amasını anlatayım da önce girişimi yapmama bir izin verin. Hani bazı oyunlar, bazı stüdyolar, bazı markalar vardır, resmen elinize doğarlar. O oyunları yaratan siz değilsinizdir ama oynadıkça üzerlerinde bir hak hissedersiniz. Sonuçta aylar boyu çalışıp çabalayıp onu bugüne getiren siz değilsinizdir, tabiri caizse emeklerken düşmelerini, altına yapmalarını, ilerisinde şımarık ergen krizlerini görmezsiniz. En rezil hallerinden bihabersinizdir ama gidip sırılsıklam âşık olursunuz. Sırf onlara duyduğunuz sevginin büyüklüğünden, üzerlerinde hakkınız olduğunu düşünürsünüz. Kimliklerinin bir parçası olan detayları fark ettiğinizde o detaylarda saklanmış şeytan, sevginizin büyüklüğünü fısıldar size. Tanıdık bir insan gibidirler, kişilikleri vardır. İşte bu hikâyedekilerden biri, kendi kişiliği olan bir seri *Borderlands*. Kendi kişiliği olan bir stüdyo **Telltale Games**. Yıllardır da olgunlaşıyorlar, karakterleri oturuyor yavaş yavaş. Şu aralar bir ilişki içerisindeler ve iki tarafın da çevresinde bir süredir bulunan biri olarak bundan ne büyük bir mutluluk, ne muazzam bir keyif duyduğumu anlatamam.

### KOLU BACAĞI SABİT TUTAMAMA SENDROMU

Bu yazıyı, *Tales from the Borderlands*'i neredeyse tek oturuşta bitirişimin ardından, güneşin doğuşundan kısa bir süre sonra yazıyorum. Oyunu oynadığım süre boyunca o kadar eğlendim ki kelimeler beynimi aşırı yükleyerek çıkıyor parmaklarımdan. Ki ben, Telltale yapımlarını her daim senaryo ve anlatı olarak başarılı ama oynaması sıkıcı yapımlar olarak gören biriydim. Affedin, yaptık bir hata.

Nereden başlanır ki *Tales from the Borderlands*'i anlatmaya? Giriş jeneriklerinden başlayalım mı? Hadi başlayalım. Daha önce herhangi bir *Borderlands* oyunu oynadıysanız, giriş sekanslarının özenle seçilen parçaları sebebiyle harika olduğunu, oyuncuyu havaya sokmakta hiç zaman kaybetmediğini bilirsiniz. İlk *Borderlands*'in *Ain't No Rest for the Wicked* ile yaptığı harika başlangıç, ikinci oyunun trenle beraber patlattığı *Short Change Hero*... Serinin her daim harika başlangıçlar yapmayı adet edindiği tartışmasız bir gerçektir. Şimdi öncekilerden aşağı kalmayan bir giriş müziğinin *TftB*'de de olduğunun bilincine varın ve ardından bu farkındalığı beşle çarpın! Çünkü *TftB*'de her bir bölümün kendi giriş sekansı ve özenle seçilmiş harika bir parçası var! Bunlara sonda çalan bir başka harika parçayı, üstüne de genel olarak *Borderlands* serisinin tarzından şaşmayan ve








Oyun Borderlands ruhunu sonuna kadar yaşatıyor.

kimisi doğrudan eski oyunlardan alınmış oyun içi müzikleri de ekleyin! Havaya girdiniz mi? Girmelisiniz! Ufaktan ritim tutmaya başlayın, çünkü daha yeni başlıyoruz!

### HİKÂYEDEN ALÂ YAPBOZ MU VAR!

Biraz geriye saralım, oyun da bunu bol bol yapacak. Dediğim gibi, Telltale'in senaryo ve anlatım tarzını hep başarılı buldum. Ama *Borderlands*'in her şeyi mümkün kılan absürtlükteki evreninin bir canavarı serbest bırakacağını gerçekten tahmin etmiyordum. İlk bölümde oyunun hikâyesi öyle farklı noktalardan başlayıp öyle güzel kesişiyor ki oynarken "tutsun diye ilk bölüme özen göstermişler" diye düşünmüştüm. Geri kalan bölümler, biraz da art arda oynadığımdan olsa gerek, tükürdüğümü bana yalatmakta gecikmedi.

Hikâye örgüsü o kadar güzel ki başına geleceklerden habersiz bir sineğin örümcek ağına yakalanışı gibi yakalanıyorsunuz. Çırpınıyorsunuz ama kurtulmak ne mümkün, karakterlerin sevecenliği içine çekiyor sizi. İlk başta **Rhys** ve **Vaughn** ile başlıyorsunuz maceranıza. Voleyi vurma hayalleriyle Hyperion'daki dairelerinin rahatlığından Pandora'nın bitmek tükenmek bilmez çılgınlığına, bir Metin Akpınar & Zeki Alasya saftirikliğiyle atlıyorlar adeta. Çok geçmeden oyun geriye sarıp hayatlarını dolandırıcılıkla geçiren **Fiona** ve **Sasha**'ya geçiyor. Pandora'nın "kırık" havasını soluyarak büyüyen bu iki kız kardeş o kadar farklı ki erkek yoldaşlarından, oluşturdukları kontrast ortaya eğlenceden başka bir şey çıkarmıyor. Bunun haricinde hikâye hakkında ne anlatsam benim ayıbım, sizin de şanssızlığınız olur inanın bana. O nedenle üstünü kapayıp geçiyorum bu konuyu.

### WUUUP, WUUUP!!

Tamam, biz de farklı bir yerden devam edelim; bundan bir yıl önce *Borderlands: The Pre-Sequel*'ı incelerken, seriyi "eğlence treni" olarak betimlediğimi hatırlıyorum. Kullandığım bu kelimelerin, serinin geçmişimde bıraktığım fertlerinden ziyade geleceğimde bekleyenleri, özellikle de *Tales from the Borderlands*'i kapsadığını bilemezdim. Gerçekleşme olasılığı "yok artık" olan olaylar, çevik ve dinamik kamera açılarıyla, kontrolleriniz ağır çekime yaptığı net etkilerle birleştiğinde oyuna öyle bir tempo bahşediyor ki ivmesini kazandığında tutabilene, "ay çok oynadım bir ara vereyim" diyebilene aşk olsun *(Kontroller bilindik Telltale kafasında ama özellikle oyunun son bölümünde kendi çizgilerinden çıkmadan öyle tatlı şeyler denemişler ki hatırladıkça mest oluyorum).*

Peki, eğlencenin tamamı trenin raylar üzerinde sorunsuzca kaymasından mı kaynaklanıyor? Elbette hayır, çünkü *Tales from the Borderlands*, adına yaraşır bir şekilde komedi faktörünün altından en iyi şekilde kalkmayı, onu yolcularına leziz bir yemek kılığında sunmayı çok iyi biliyor. Gece gece attığım kahkahalar yüzünden komşulardan küfür yemediysem artık neden yerim bilemiyorum. Hele ikinci bölümde, zeminin çöktüğü ve aşağı düştüğünüz yerde bir sahne var, sanırım epey uzun bir süre aklımdan çıkmayacak orada yaşananlar.

Uzun tren yolculuklarının gündüzü olduğu kadar gecesi de olur tabii ki. Nitekim oyun dramasını da yerinde, dozunu kaçırmadan veriyor. Başta çok özelliksiz gibi gelen karakterlere bir yerden sonra öyle bir bağlanıyorsunuz ki, başlarından geçenlerin yüreğinizi titrettiği anlar geliyor. Bu anlar sayıca çok az olduğundan konsantre bir etki bırakıyorlar üzerinizde, ki başta bol bol övdüğüm giriş sekanslarının arasında gayet hüzünlü bir tane de var.

### E SİZ BUNU BORDERLANDS 3 YAPAYDINIZ?

İşin en güzel taraflarından biri de oyunu oynarken sürekli kafanızda iki ses düet yapıyor; biri "bu oyun sapına kadar *Borderlands*" derken, diğeri "sapına kadar Telltale yapımı" diye ona eşlik ediyor. Ve *Tales from the Borderlands*, kesinlikle kendinden ödün vermiyor. Karşınıza çıkan karakterlerden onlarla girdiğiniz etkileşimlere, senaryonun vardığı noktalara kadar asla bir yan oyunmuş gibi davranmıyor, mütevazı takılmıyor. Ciddi ciddi *Borderlands* ana hikâyesini ilerletiyor. Hani bol bol çatışma ve silah barındırsa ve hikâyedeki bu ölçekle deseler ki "bu *Borderlands 3*" emin olun en ufak bir itirazda bulunmazsınız. Samimi söylüyorum, esasında oyunun tek eksiği Claptrap ve Tiny Tina.

### BELKİ BİR DE MR.TORGUE!

İş bir Telltale klasiği olan seçimlere gelince de değişmiyor. Uzun zamandır ilk defa bir Telltale oyununda "hikâye sizin seçimleriniz göre şekillenir" ibaresi görmedim. Gariptir, ne zaman bu ibareyi görsem yaptığım seçimler çok yapay, sunulan seçim şansı illüzyondan ibaret gelirdi. Ama *TftB* bu hissiyatı da silmeyi başardı. Oyunda yaptığınız seçimler gerçekten önceki Telltale yapımlarına kıyasla daha etkili, sonucunu tahmin etmenin daha zor olduğu değişimlere yol açıyor. Üstelik bunun reklamını da yapmıyor hani.

Daha oyun hakkında ne diyebilirim bilmiyorum. Gerçek bir başyapıt ve yakın zamanda oynadıklarım arasında, midemde kelebekler uçuşmasını sağlayabilmiş tek yapım. İlk fırsatta, ilk indirimde alın, yalnız başınıza ya da sevdiğiniz birileriyle oturup oynayın. Çok güzel zamanlar geçireceksiniz. Hadi sağlıcakla kalın. Pandora'da tabii.

## BORDERLANDS'İN SEVDİCEKLERİ

**RHYSS**

Oyunun erkek kısmısı olan Rhyss, hiç de cinsiyetinin özelliklerini taşımıyor aslında. Moda anlayışı feci, üst gövde kasları daha da feci, sakar, kırılgan ve nihayetinde çok iyi çocuk. Handsome Jack'e hayran. Vücudunda sibernetik implantlar var. Gözündeki ve şakağındaki parçalar sayesinde elektronik aletleri hackleyebiliyor. Nesneler hakkında bilgi alabiliyor, ki oyundaki komedinin bir kısmı da buradan geliyor. Telltale bu konuda iyi bir iş çıkarmış, böylece oyunlarının Aşil Topuğu olan yavaş tempoda yürüyüp etraftaki nesnelerle etkileşime geçme sekansları bile eğlenceli bir hale geliyor.

**FIONA**

Dolandırıcılık yaparak büyüyen Fiona, ana karakterlerimizden daha bir yaman olanı. Hızlı konuşuyor, hoş giyiniyor. Kendini ve arkadaşlarını korumaktan hiç çekinmiyor. Oyunun başında akıl hocası Felix'in verdiği, giysinin koluna saklanabilen revolver sayesinde de aksiyon sahnelerinin aranan ismi oluyor. Kaptığı paraları biriktirip, kendine ve diğerlerine giysi alabiliyor. Arabanın boyasını değiştirebiliyor.

**+**

- Sapına kadar Borderlands
- Sapına kadar Telltale
- Mizah ve dramayı mükemmel bir şekilde birleştiriyor
- Hikâye katmerlenerek ilerliyor, tempo harika

**−**

- 404 not found

**9**

**SON KARAR**

Alıp oynamayacaklara buradan savaş ilan ediyorum, daha ne diyeyim?

**Tür:** DVO **Yapım:** Bioware Austin **Dağıtım:** Electronic Arts **Dijital İndirme:** Aylık Üyelik (13€) **Yaş Sınırı:** 13 **Dahası İçin:** www.swtor.com



Kullandığım Revan sizi aldatmasın. Uzun zamandır bende olan bir ekipman o.

**NOTU:**

**6+**





Ortam çok renkli, böyle ışıl ışıl. O zaman DANS!, RENK!

# STAR WARS THE OLD REPUBLIC *KNIGHTS OF THE FALLEN EMPIRE*

## HEM OYUNU, HEM DE GALAKSİYİ KURTARMACA -SARP KÜRKCÜ

Oyunun dosyalarını indirirken düşünceliyim. Yenilenmiş bir istemci, çok daha karanlık gözüken karakterler, Bioware'ın eline tekrar para geçtiğini hissettiren sinematik video... *Knights of the Fallen Empire (KotFE)*, en azından Star Wars tarafında **Bioware**'ın köklerine dönüp dönmediğinin merak edildiği o proje çünkü. Tüm bu faktörler, daha yükleme aşamasından insanın merakını gıdıklamaya başlıyor...

### DAHA DA UZAKLARA GİDİYORUZ

Kaydı biraz başa sarayım en iyisi, çünkü *Knights of the Fallen Empire*'ı anlamak biraz güç. *KotFE*, *Star Wars The Old Republic*'in yeni genişleme paketi. Bugüne kadar çıkan iki küçük paketi vardı oyunun: *Rise of the Hutt Cartel* ve *Shadow of Revan*. Bu iki paket de kendi fiyatlarına sahipti, ikisini birlikte aldığınız bir promosyon bile oldu hatta.

*KotFE* ise farklı bir ekonomik sistemle geliyor. 27 Ekim'den itibaren oyuna aylık ücret ödeyen her oyuncu, sadece *KotFE*'ye değil öncesindeki iki pakete de sahip oluyor (öncesinde para ödeyen oyuncular ekstra birkaç dijital ekipman ve karakter de aldılar). Seviye üst sınırını sırasıyla 55 ve 60'a çıkaran iki paketi oynamadan *KotFE*'ye girmek çok da kolay değil bu arada. Ne de olsa macera 60. seviyede başlıyor, sizi 65'e kadar götürüyor. Siz de bir oyuncu olarak aylık ücret ödediğiniz sürece bu içerikten faydalanabiliyorsunuz.

Biraz kafa karıştırıcı, değil mi? Spotify'da nasıl milyonlarca müzik parçanız varsa, aynı şekilde *SWTOR*'da da onlarca saatlik tek kişilik senaryo içeriğiniz var. Aylık ücret ödemeyi keserseniz, oyunun servislerinden çok daha sınırlı şekilde yararlanarak da olsa maceraya devam edebilirsiniz. Ama önceki iki eklenti ve *KotFE* erişiminiz de olmaz. Buna rağmen her bir fraksiyonda sınıf hikâyeleri ücretsiz oynamaya dahil. Aynı şekilde çok oyunculu etkinlikler (PvP ve PvE) de öyle.

Ay, yazarken benim içim şişti be. Okurken siz de sıkılmışsınızdır. Ama aylık yaklaşık 45TL'ye ne aldığınızı bilmeden size hikâyeler anlatmaya içim elvermezdi benim de.

### İKİ OĞUL, BİR İMPARATORLUK

Ölümsüz imparator olarak bilinen Valkorion'un idare ettiği Ebedi İmparatorluk (Eternal Empire) yeni hedefimiz. *Shadow of Revan*'ın sonunda olan olaylar ile Sith İmparatoru'nu takibe başlayan karakterimizin yolu (spoiler'dan kaçınan adam edasıyla ne kadar anlatabilirsem artık) haritalandırılmamış uzaya düşüyor. Ufak bir giriş sekansıyla kendimizi bir yanlış anlaşılmanın, sonrasında ise hararetli bir çatışmanın içinde buluyoruz. Ama asıl macera, tüm bu olayların beş yıl sonrasında başlıyor ve Valkorion'un renkli ailesiyle uğraşımız başlıyor.

*KotFE*, gerçekten de Bioware'ın Star Wars tarafında işleri düzeltme çabası. Beklerken Güç'e

## DEVAMI NE ZAMAN?

KotFE ilk dokuz bölümüyle çıkışını yaptı. Bundan sonra adım adım hikâye tamamlanacak. Siz ne zaman aylık ücret ödemeye başlarsanız, o zamana kadar çıkmış tüm içerikten faydalanabileceksiniz. İsterseniz şu anda bulaşmayın ve bekleyin. Tümü çıktığında bir ayda tüm içeriği tüketirsiniz zorlarsanız. Ya da şimdi girip dokuz bölümü oynar, vakit bulduğunuzda bir aylık daha hesabınızı açar ve devam edersiniz.



Yalnız Zakuul'da herkesin bir ışın kılıcı var, kendinizi ezik hissediyorsunuz bazen.

## YENİLENEN YOLDAŞLAR

KotFE'de yoldaşlar yenilendiği gibi mekanikler de düzenleniyor. Artık kıyafetler, sadece kozmetik değer taşıyor ve yoldaşlarınızın becerilerine katkıda bulunmuyorlar. Üstelik artık her karakter her görevi üstlenebiliyor. Sevdiğiniz ama healer ihtiyacınız olduğundan gemide bıraktığınız yoldaşınız artık yanınızda size destek olabilecek. Presence, yoldaşların önemli olan özelliği ise influence (etki) ile ölçülüyor. Hediyeleri veriyorsunuz, bu değerle biraz daha güçleniyorlar.





Ortam resmen "Boss dövüşü" diye bağırıyor, siz de ister istemez kulak kabartacaksınız.

# FALLEN EMPIRE, EN AZINDAN STAR WARS TARAFINDA BIOWARE'İN KÖKLERE DÖNÜP DÖNMEDİĞİNİN CEVABI OLACAK

karışmamıza az kalan *Knights of The Old Republic 3*'ün yerini tutup tutmamasının cevabı beklediğinizden karmaşık olsa da arkasında bu çabanın olduğu aşikâr. Ara sahnelerin sayısı artmış, konuşmaların oyuna etkisi daha sık gözünüze sokuluyor, ortada bir anlatı çabası var yani.

Bizler, bilinen uzaydan gelen karakter olarak "The Outlander" adıyla anılıyoruz, böylece ara sahnelerde isim mevzusu problem çıkarmamış geliştiricilere. Göreve başlarken oyun sizi uyarıyor gerçi, "Yoldaşlarınızla bitirilmemiş işleriniz varsa halledin, çünkü bundan sonra onları görmemeniz olası" diyor. Doğru da diyor, çünkü Ebedi İmparatorluk'a doğru yola çıktığınız anda tanıyıp bildiğiniz karakterler değişiyor. Gerçi sadece kendinizin değil, genel olarak birçok kahramanın yoldaşlarına *KotFE* süresince denk geliyorsunuz. T7-O1'in müjdesini verip geri kalanlarını sır perdesinin ardında tutayım ama.

### ZAKUUL'DA KİRALAR DÜŞÜK

Ebedi İmparatorluk'un merkezi olan Zakuul, oyunun yeni yerleşim alanı. "Tek" değil, ama hakkında bahsedilmesi spoiler açısından en güvenli olanı. Bu yeni imparatorluğun getirdiği farklı kültürlere de ev sahipliği yapıyor tabii. Güç'ün ve ışın kılıcının merkez sistemlere göre çok daha yaygın olduğu, özel şövalye birliklerinin ellerinde birer mızrak gibi ışın kılıcı barındıran silahlarının bulunduğu bir yer burası. Diğer taraftan işin mistik tarafında kadere kendini kaptırmış ve bunu yaşam tarzından öte idarenin parçası haline getirmiş bir kast basamağı da var. Bu detayların hepsi herkese çekici gelmeyecektir tabii, ama başta bahsettiğim o çaba buralardan okunuyor işte. *The Old Republic*, bir önceki paket olan *Shadow of Revan*'da çok daha bilinen ve güvenli sayılabilecek bir karakter üzerinden prim yapmaya çalışmışken *KotFE* ile çok daha cesur bir adım atıyor. Ara sahnelerin ve kararların artışından bahsetmiştim, ama hepsi burada kalmıyor. Mesela eklentinin son bölümüne geldiğinizde yeni bir birliğin idaresini alıyorsunuz: Alliance. Artık Sith İmparatorluğu ya da Cumhuriyet yok, tüm galaksi Zakuul'a karşı koymak durumunda. Bu üssü kurup içinde karakterlerle konuşmaya başladığınızda iletişim farklı bir şeye dönüşüyor, *KoTOR*'dan hatırladığınız, alttaki ve üstteki siyah şeritler geri geliyor. Ardından söyleyeceğiniz cümleyi görerek seçiyorsunuz. Hem seçenekler artıyor bu şekilde, hem de geçmişin o dokusu geri geliyor (tabii sizin karakterinizin seslendirmesinden de tasarruf ediliyor).

Ama burada kırılmalar başlıyor, çünkü *KotFE* cennetin taşlarıyla döşenmiş bir cehennem yolu gibi. Ürkütücü olmaktan ziyade biraz depresif, üzgün bir cehennem ama. Size acı vermekten çok kalbinizi burkan türden. Bir DVO olan bu oyun, son iki pakettir bu özünü tümüyle kaybetmiş durumda. Odak, artık tek kişilik hikâye. Ama bu, dövüşlerin değiştiği anlamına gelmiyor. *Shadow of Revan*'da olduğundan daha sönük iki boss dövüşü bekliyor sizi, ki aynı rotasyonu yapmaktan sıkılıyorsunuz. Çünkü tek kişisiniz, çünkü bu bir topluluk içeriği değil. Üstelik dövüşler inanılmaz kolay. Elimde raid kıyafetleri yoktu, sadece alınabilir en üst modifikasyonları alıp karakterimi giydirmiş, Revan senaryosunun sonunda nadasa bırakmıştım. Geldiğim gibi tüm içeriği zorlanmadan bitirdim, ekipman değiştirmeden.

Başka bir sıkıntı da oyunun görselliğinde var. Bioware'ın en büyük hatalarından biri herhalde Hero Engine ile yola çıkmak. En yüksek ayarlarda bile tüm kaplamalar pikselli, animasyonların bir kısmı yenilense bile ara videolar hatalardan geçilmiyor, kurgu yapmak imkânsız gibi, göz çukurlarına bile oturmuyormuş gibi gözüken gözlerle bazı sahneleri ciddiye almak mümkün değil. Kimi epik anlar var, mesela köprüyü koparıp gelen lazer ışınlarını engelleyen bir karakter gibi. Ya da ailenin iki üyesi arasında kopan ışın kılıcı düellosu gibi. Ama bu kadar işte. Çevre tasarımları deseniz, sizi çoğunlukla aynı koridorlara sıkıştırıyor. Açık bir alan (bir Alderaan mesela) ya da tasarım anlamında detaydan geçilmeyen haritalar bulmak imkânsız. Performans deseniz, hâlâ iyi değil. 2013'te çıkan bu oyun sahip olduğu grafik kalitesiyle günümüz ekran kartlarında fps düşüşü yaşatıyorsa eğer, sorun emin olun ki koddadır. Bir tarafta *GTA 5*'e diğer tarafta *The Old Republic*'e bakıyorum ve cidden içim acıyor.

*KotFE* güzel bir adım. En azından Bioware'ın Star Wars tarafında tekrar iş becerebildiğinin kanıtı. Senaryosu güzel, "her şey grafik değil" diye düşündüğümden gelecek bölümleri de bekliyorum. Ama *SWTOR*'un üstüne yatırım yapmak, özellikle hikâye anlatımı açısından doğru gözükmüyor. Her karakter aynı animasyonlarla aynı şeyleri yaptığı sürece, ara sahnelerde kıyafetler bug'dan geçilmedikçe o hikâye ciddiye alınamayacak çünkü.


Böyle anlar için yanınızda mutlaka el bombası bulundurun.

**Tür:** Aksiyon **Yapım:** 343 Studios **Dağıtım:** Microsoft **Kutulu Fiyatı:** 260 TL **Dijital İndirme:** 250 TL (XBL) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** halowaypoint.com

# HALO 5: GUARDIANS
## *MULTIPLAYER*

### GARDİYANLAR, KAÇ KİŞİSİNİZ? -ALİ SEZGİN

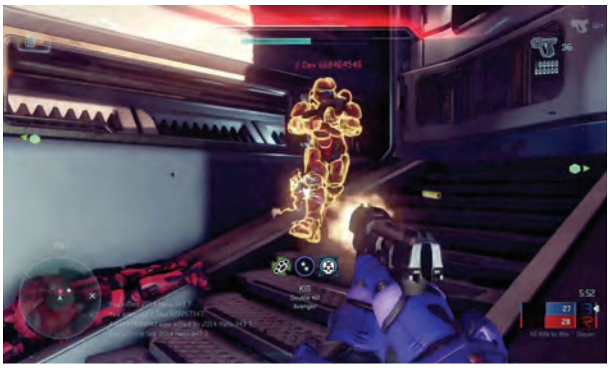
İnsan geçmişteki hallerinden nasıl nefret ediyorsa, ben de geçmişte yazdığım bazı incelemelere karşı fazlasıyla soğuğum. *Halo 4*'ü ele alırsak, oyunun çok oyunculu modunun ne kadar yanlış olduğunu serinin bir sonraki oyununu oynayana kadar anlayamadım mesela. Kaliteli haritaları ve sağlam içeriği olsa da, özünde *Halo*'ya hayat veren gamepad'i ele alıp oynama mantığını imkânsızlaştırmıştı çünkü. Zırh yetenekleri, ekstra özellikler derken insan karşındaki oyuncunun hamlesini kestiremeyince işte o noktada işler biraz bozulmaya başlıyor. *Halo 5*'se yine yenilikler barındırmasına rağmen bunu yaparken, köküne dönmeye çalıştığı için başarılı oluyor.

"Öğrenmesi kolay, ustalaşması zor" mantığı, türü fark etmeksizin her oyuna yakışır. Çünkü rakibinizin üzerinde ne olduğunu, neler yapabileceğini kestirebilmek, şartları zamanla eşitleyeceğinizi bilmek istersiniz. Bir yerlerinden jetpack çıkaran düşmanların aksine, rakibinizin yaptığı doğru hamleleri çok çalışırsanız sizin de yapabileceğiniz veya o seviyeye geleceğiniz hissi önemli. Tam aksi bir durumda da, hakladığınız düşmanla aynı şartlarda olmak size o gerçek tatmin duygusunu sunacaktır. *Halo 5*'in çok oyunculu modunu oynadığınız ilk andan itibaren amaçlanan duygunun tam olarak bu olduğunu anlıyorsunuz.

*Halo 5*'in çok oyunculu moduna girer girmez, daha oyuna başlamadan bir diğer önemli doğruyla karşılaşıyoruz. *Call of Duty* ve benzer oyunların tamamında gördüğümüz, iyi düşünülmüş ancak kimsenin oynamadığı oyun modları sorunsalı *Halo 5* için bir sorun değil. Çünkü karışık modlardan oluşan Team Arena gelmiş. Team Arena rastgele modları oyuncuya sunduğu için hem o sıkılıp darlanma anını geciktiriyor hem de en çok oynanan mod olduğu için bütün içeriği görmüş oluyorsunuz.

#### İŞTE BENİM GİZLİ GÜCÜM

Oyuncuların süregelen *Halo* oyunlarından alıştığı Big Team Battle, Slayer gibi klasikleşmiş modların yanı sıra, Breakthrough fazlasıyla dikkat çekiyor. Zırhın olmadığı ve *Counter-Strike* misali her turda tek yaşam hakkının bulunduğu bu mod, kübik haritaları ve dar alanlı sistemiyle oyunu dijital sporlara uygun hale getirmek için tasarlanmış. Şahsen oynamaktan zevk alsam da,




« Efsanevi Light-Rifle skin'i savaş alanında pek çok oyuncunun dikkatini dağıtmaya müsait.

## GEÇEN AYKİ AKSAKLIKLARDAN SONRA HALO 5'İ BU PERFORMANSIYLA GÖRMEK GÜZEL OLDU.

beş oyuncunun iletişim halinde olmadığı durumlarda bu modun fazla esprisi yok. Buna rağmen fazlasıyla dolu, zorlayıcı ve heyecanlı maçlara imkân vermesi oyuncular kadar izleyiciler için de sürekli aksiyon anlamına geliyor.

Oyuna eklenen yeni özelliklerden biri de, artık sistemin kendisinin oyuncuları bir noktaya çekmeye çalışması olmuş. Örneğin sniper rifle veya plasma launcher gibi ağır silahlar haritada spawn olmadan önce, oyunculara ne zaman ve nerede çıkacakları duyuruluyor. Bu sayede oyuncular hasım aramak yerine orada bir araya gelip kapışabiliyorlar. Çok katmanlı haritalarda düşman arama mecburiyetine ve sürekli kamp yapıp oyununun keyfini kaçıran oyunculara karşı fazlasıyla iyi bir çözüm olmuş bu.

*Halo* oyunları, oynanış olarak üst seviye deneyim sunsa da, oyuncuyu ödüllendirme konusunda pek de başarılı değildi. Artık her maçtan sonra Requisition puanları alarak, kart paketi açar gibi zırh parçaları ve kostümleri açmak mümkün. Zırh parçalarını kostüm maksatlı kullanırken, gelen silah ve araçlar yalnızca Warzone modunda kullanılabiliyor. Requisition puanları ile açılan kartları, gerçek para kullanarak da açmak mümkün olsa da aklıselim hiçbir oyuncunun bu yola başvuracağını sanmıyorum. Zira hem kartları açmak için puan toplamak kolay, hem de kart paketlerinden para vermeye değer herhangi bir içerik çıkmıyor.

Warzone ise *Halo*'yu şimdiye kadar en çok *Battlefield*'laştırmayı başarmış mod olmuş. 24 kişiyle oynanan modda iki takım, belirli noktaları tutup görevleri yaparak oyunu kazanmayı çalışıyor. İşin farkını Requsition puanları yaratıyor. Çok sıkı korunan bir noktayı almak için Scorpion tank kartını kullanıp tankınızla dalabilir veya daha savunmasız noktalardan birine arkadaşınızla çağırdığınız Ghost'lara binip arkadan dolabilirsiniz. Warzone özünde eğlenceli olsa da, *Halo*'nun o taktiksel yanını fazla yansıtamaması nedeniyle pek de ilgimi çekmedi. Dahası büyük bir savaşın parçası olma hissi her ne kadar hoş olsa da, oyunun tamamında olan o büyük resme etki edememe hissi biraz olsun hayal kırıklığı yaratıyor. Temel olarak baktığımda orijinal Xbox'da oynadığım serinin ikinci oyunu ve onun sunduğu uykusuz geceleri yeniden yaşatma potansiyeli en yüksek *Halo* oyunu kesinlikle *Halo 5* oldu. Oynanışa gelen yenilikler çok bariz olmasa da oyunda etkisini gösteriyor. Daha da önemlisi o herkesin eşit şartlarda kapıştığı hissi gayet iyi verilmiş. Bir noktada zırhını kilitleyen, diğerinde uçup kaçan düşmanlarla uğraşma derdi artık yok ki bu oldukça olumlu bir gelişme. Zira çatışma esnasında, sadece o anı değil, sonraki hamleleri de düşünmeniz gerekiyor ki bu çoğu oyunun henüz başaramadığı bir özellik.

### HALO KITTY

*Halo 5*'le ilgili tek sıkıntım haritalar oldu. Haritalar görsel çeşitlilik açısından yeterli olsa da, ne yazık ki içerik olarak çok da yaratıcı sayılmazlar. İçlerinde gezerken, gerçekten yaşayan ortamlarda değil de çoklu oyuncu deneyimi için hazırlanmış arenalarda gezdiğinizi hissediyorsunuz. Elbette durumun böyle olması gerekiyordu ama oyunculara daha az hissettirilerek kotarılabilirdi bu.

*Halo 5 Guardians*, büyük bir öykünün başlangıç oyunu olarak dikkat çekse de, asıl ağırlığını çok oyunculu arenada ortaya koyuyor. Eğer akşamları eve geldiğinizde, birkaç maç atıp rahatlayacağınız bir koltuk oyunu arıyorsanız *Halo 5* harici bir oyuna ihtiyacınız yok. Xbox One sahiplerinin uzunca bir süre bir başka çok oyunculu deneyime dönüp bakacağını hiç sanmıyorum.



Mantis'in savaşa dahil olması, Warzone'larda çok şey değiştirecek.

### DAMSIZ OLMUYOR

Aslında içeriğe dahil değil ama geçtiğimiz ay göremediğimiz çok oyunculu oynanış (Co-op) için de bir iki kelam etmek istiyorum. Oyunu tek başıma oynarken bile 4 kişiye göre hazırlandığını fazlasıyla hissediyordum ki bu konuda yanılmadığımı gördüm. Hazırlanan çok sayıda rota, ortaklaşa oynama gerektiren düşmanlar ve farklı hedefler oyunu arkadaşla bitirilmesi gereken oyunlar listesinin en başına rahatlıkla yerleştiriyor. Yine Halo'ların olmazsa olmazı olan araçlı bölümler ve o efsane Kraken dövüşü, paylaşılması gereken bir deneyim olarak şimdiden aklıma kazındı.





Araçlar ve bitmeyen aksiyon hâlâ Halo serisinin temelini oluşturuyor.

**8**

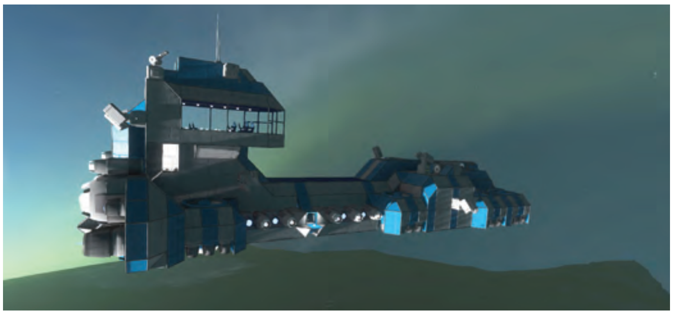
**SON KARAR**

Xbox'ın rakipsiz multiplayer seçeneği.

Tür: Sandbox inşa / Hayatta kalma · Yapım / Dağıtım: Keen Software House · Dijital İndirme: 40TL (Steam) · Dahası İçin: spaceengineersgame.com


Tepeden tırnağa devasa ve tümüyle parçalanabilir gezegenler.


Ben ve yeni büyük gemim Anubis, Uzay Limanları Dairesi'ne başvuru fotoğrafımızla.





# SPACE ENGINEERS

## DİĞER OYUNLAR HEYECAN YAPADURSUN... -SARP KÜRKCÜ

Oyun dünyasının çok ilginç pazarlama mekanikleri var. Ortak bir doğru olmaması da güzel bir şey, herkes farklı bir yöntem deniyor ve işe yaramasını umuyor. Ama diğer taraftan da çeşitli heyecan yaratma taktikleriyle (hype) özdeşleşmiş çeşitli oyunlar var. AAA'lar çok bekletir, çok şişirilir mesela. Ama daha küçük, niş oyunlar sessiz sedasız bombalarını patlatır, sonrasında kartopu gibi büyürler.

*Space Engineers*'ı sık sık övüyorum mesela. Ekip de bir süredir gereksiz bir heyecan treni oluşturup gezegenlerin gelişini çıtlatıyordu oyunculara. Uzayda hayatta kalma ya da yaratıcılık üzerinden, *Minecraft* gibi küplerle gemi yapmaya başladığımız bu Erken Erişim oyunu bize yakıtları, oksijeni, hava korunumunu, oyun içi programlamayı, sonucu gösteren ekranları, fraksiyonlar arası savaşı, yapay zekânın kontrol ettiği drone'ları, uzaktan kontrol mekanizmalarını, kısaca böyle bir dünyada heves ettiğimiz birçok şeyi getirdi güncellemelerle. Bunların son adımı da gezegenler. Artık boşlukta ya da bir göktaşının kıyısında değiliz. Oyunda kimisinde yaşam formları olmak üzere dört gezegen mevcut ve dokuz kilometrelik çapları ile küçümsenmeyecek boyuttalar.

"Gezegenler" güncellemesi oyunu DirectX 11 modunda oynamanızı zorunlu kılıyor. Artık yeni başlangıç senaryoları var, gezegenlerin doğal yerçekimleri ve oksijen çözeltileri sayesinde yeni bir deneyim bekliyor sizi. Oyunda yakın zamanda gelen hidrojen iticilerinin yanında atmosfer için optimum olan bir itici türü de geldi. Bir büyük (üç birim) bir de küçük (bir birim) olarak kullanılabilen bu iticiler gemilere ekstra bir yük getiriyor.

Gezegenlerden sonra gelen ilk yamayla, yerçekimiyle uyumlu üs kurmak da kolaylaştı. Öncesinde "B"ye basıp küpü döndürmeniz gerekirken artık standart olarak öyle açılıyor. Sonra başlıyorsunuz üretime. Dünya'ya benzeyen gezegenin yerçekimi de, oksijeni de yerinde. Ama Ay'da yerçekimi az, oksijen yok. Mars'a benzeyen ve içinde canlıların yaşadığı uzaylıların gezegeni farklı değerler sunuyor. Gezegenlerde uranyum az, o nedenle nükleer enerji yerine güneş panelleri ve dev pillere güvenmek en iyisi. Ayrıca gece gündüz döngüsünün olması çalışma saatlerini de etkiliyor (ne biçim cümle bu be). Geceleri "L"ye basıp emektar ışığınızdan yararlanabilirsiniz ya da bir uzay üssünüz varsa onun spot ışıkları can kurtaracaktır.

### KASIYOOR!

Oyunun performansı, *Space Engineers*'ın her daim büyük handikaplarından biri olmuştur. Akıcı çalışmak için sağlam bir bilgisayar talep eden oyun gezegenlerle birlikte çıtayı biraz daha yükseltti. Güncellemelerle optimizasyon biraz düzeliyor ama cidden iyi bir sistem canavarı olduğunu söylemek lazım. Ama oyun bugüne kadar gelen tüm güncellemelerle birlikte önceden hazırladığınız bir gemi planını (blueprints) arkadaşınızla açtığınız sunucuda sıfırdan inşa etmek gibi senaryo seçenekleri sunuyor size ve bu da tam benim kafadaki insanlara göre bir şey. Benim hem atmosfer içinde, hem de dışarıda kendini idare edebilen yaşam destek üniteli büyük bir gemi yapmam yaklaşık altı saatimi aldı. Kimi yerlerine özendim, kimi yerleri yalapşap oldu ama ilk olduğu düşünülürse sonuçtan mutluyum. Şimdilerde savaş başlığı (warhead) kullanarak bir dağın içini kazmaya, oraya da üs yapmaya çalışıyorum. Çocukluk hayalim bu benim, ne yapayım!

*Star Citizen*, *No Man's Sky* ve *Elite Dangerous: Horizons* gezegenler gelecek diye goygoya devam edadursun, *Space Engineers* sessiz sedasız bu faza geçti bile. Etrafta başka alternatifler, hatta bu konuda inisiyatifi ele alanlar da var (*Empyrion – Galactic Survival* gibi). Ama işin inşa kısmını voxel tabanında bu kadar detaylı yapan, bloklarda çeşitliliği bu kadar fazla sunan başka bir oyun yok. Hatırlatayım, oyun hâlâ Erken Erişim'de ve ne zaman çıkacağı belli değil. Ama sıkı ilerliyor, Steam'de de sık sık indirime giriyor.



**Tür:** Şehir Kurma **Yapım:** Toyman Interactive, Alawar Entertainment **Dağıtım:** Buka Entertainment **Dijital İndirme:** 15 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 7 **Dahası İçin:** alawar.com/game/moai-2-path-to-another-world/

# MOAI 2: PATH TO ANOTHER WORLD

## ŞEKER GİBİ ŞEHİR KURMA OYUNU -NOYAN AKATLI



### Noyan the Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, bu ay, sağ olsun Ahmet Çoban dostumuzun samimi iletisi haricinde, sizlerden mesaj alamadım. Son 1 – 1.5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi **noyan@oyungezer.com.tr** adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte King's Bounty: The Legend adlı klasiği kazanma şansınız var, geç kalmadan görüşmek üzere.

Hayattaki birçok olay, yapım, varlık gibi bazı oyunlara da gereksiz önyargılarımızla yaklaşıp gerçekte hak ettikleri değeri vermiyoruz çoğu zaman. Bu ayki geç kalan oyunumuzu, okuyucu dostumuz Serkan Akşit tavsiye etti. *MOAI 2* adını ilk duyduğumda, "mobil uyarlaması, fazla kolay, küçük çocuk işi" gibi önyargılar içinde olsam da, oynayıp bilgi sahibi olduktan sonra, 90'lı yılların ünlü TV eğlence programı tabiriyle "Ne iyi etmişsin de MOAI 2'yi önermişsin" diyorum Serkan arkadaşımıza.

### HER KAHVALTIDA BİR ÖĞÜN OYNAYINIZ

Bir hafta boyunca bilgisayar başında kahvaltı ederken oynadım ben de kendilerini. Oynadıkça yukarıda bahsettiğim önyargılar yavaş yavaş yerini "Müzikler ne güzelmiş, minik köylülerin hareketleri çok sevimli, dur bakayım bir sonraki görevde neler çıkacak" beğeni ve heyecanına bıraktı. Yavaş yavaş, çaktırmadan derinleşip zorlaşan bir yapısı var oyunun. Zorluğun artması, belirli bir zamana karşı yarışıyor olmamızdan geliyor. Kum saatine benzeyen bir zaman sayacından (ki güzel düşünce bence, dijital kronometre yakışmazdı tropikal yerlilerin adasına) takip ettiğimiz süre sona ermeden "İki tarla inşa et, toplam 100 adet taş üret" gibi basit görevler "Hırsızları köyden kovala" gibi sevimli esprilerin de eklenmesiyle giderek daha sevimli, çekici hale getiriyor oyun yapısını. Hırsızları balta - kılıç veya büyüyle değil, ürettiklerimizle bir tür ödeme yaparak kışkışlıyoruz tabii, oyunda yapılacak işler o kadar da derin ve uzun boylu değil.


Bitirmekte zorlandığım bir görev daha.

Zaten belki de oyunun başarısı burada: 5 – 6 saatlik deneyimimden aklımda kaldığına göre, toplamda yediyi bulmayan madde (yiyecek, taş, kereste, yağ vb.) üretiyoruz, gene toplam sayısı yediyi pek bulmayan işçi grubuna sahibiz. Hatta görüntü o kadar kısıtlı ki kamera hareketi, zoom bile yapamıyoruz renkli haritalarda! Gene de, keyifli müzikler eşliğinde, "Yirmi yiyecek gitsin de şu tümsek kalksın, tarla açarım boş araziye" veya "On taş karşılığı çukuru dolduralım, köprüyü onarıp karşıdaki hazine sandığını açalım" gibi minik hedeflerle bölümleri tamamlayıp sevimli köyünüzü kalkındırmaya çalışıyorsunuz. Kısacası, basit bir oyun *MOAI 2: Path to Another World*, ama sığ ve niteliksiz değil. Aksine renkli, cıvıl cıvıl ve huzurlu bir eğlence sunuyor oyunculara, uzun bir süre silmeyeceğim bilgisayarımın hafızasından.

**8**

**SON KARAR**

Basit ama sürükleyici yapısıyla bir süre oynanmayı hak eden bir şehir kurma oyunu, biraz daha ayrıntılı devamını bekliyorum şimdiden.

### 80'LERDEN GELEN ADAM

Daffy Duck Fantastic Island adlı 1983 yapımı filmi izledim bu ay video kasetten. Bol ördekli, espirili, komik bir muhabbet arayan izleyicilere öneririm.




### OYNUYORUM

1. Fallout 4 (PC)
2. Guild Wars 2: Heart of Thorns (PC)
3. The Crew: Wild Run (PC)
4. NBA 2K16 (PS4)
5. Game of Thrones (iOS)

### BEKLİYORUM

1. Uncharted 4: A Thief's End (PS4)
2. Need For Speed (PC)
3. Dark Souls 3 (PC)
4. No Man's Sky (PS4)
5. Deus Ex: Mankind Divided (PC)

○ **Tür:** Macera / Korku ○ **Yapım / Dağıtım:** Kerim Kumbasar ○ **Dijital İndirme:** 13 TL (Steam) ○ **Yaş Sınırı:** 16+ ○ **Dahası İçin:** morphinegame.com



Alice'in tavşanı tam böyle değildi sanki ya…



Coğrafya dersi hep "kâbus" gibi gelirdi zaten.

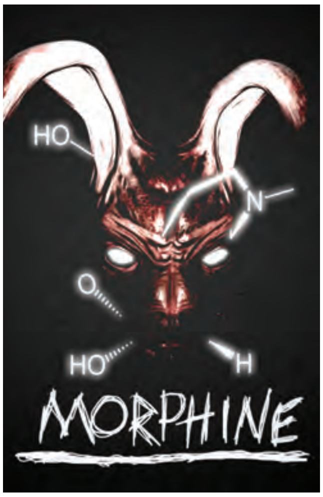
# MORPHINE

## İÇİMDEKİ DÜŞMAN -EREN ERYÜREKLİ

Aylardır bu sayfalardan yazılarımı okuyan arkadaşlar, kenarda köşede kalmış yaratıcı bağımsız oyunlara karşı ilgimi artık biliyorlardır. Bu ay oyunlar dağıtılırken tabii ki bir *Battlefront* veya *Fallout 4* incelemesi bana düşmedi (*Star Wars*'a alerjim var, *Fallout*'a da ısınamadım hiç). Fakat onların yerine **%100 yerli yapım** *Morphine*'i kucağımda buluverdim. Nedir, ne değildir diye oynamaya başladığımdaysa hiç beklemediğim bir gerilim seansına davetli olduğumu tabii ki bilmiyordum.

### KIRMIZI TAVŞANI TAKİP ET

**Kerim Kumbasar**'ın A'dan Z'ye tek başına geliştirdiği ve oyunculara sunduğu *Morphine*, *Outlast* ve *Amnesia* tarzında bir korku oyunu. Oyun yapmak için lise yıllarında okulu bırakan bu genç geliştiricinin kumarı bence işe yaramış. Zira *Morphine* kimi anlarında yukarıda saydığım benzerlerinden bile iyi bir iş çıkarıyor korkutup germek konusunda. Olayımız Amerikalı bir lise öğrencisinin bakış açısından anlatılıyor. Okulda sürekli eziyet edilerek aşağılanan ve "ezik" muamelesi yapılan bu arkadaşın yaşadıkları çoğumuzun ortaokul, lise yıllarında başına musallat olan türden şeyler. Lakin normal şartlarda pek de orijinal olmayan bu hikâye, içerdiği gerçeküstü öğeler ve temposu iyi ayarlanmış, geçmişle şimdi arasında




mekik dokuyan sahneler eşliğinde anlatıldığı için bir dakika bile sıkmıyor sizi.

Açıkçası oyunun grafiklerinin 10 yıllıkmış gibi görünmesi tamamen teknik imkânsızlıklarla alakalı bir durum ve bunu bir eksi olarak yazmak haksızlık olur. Sesler de aynı şekilde olabildiğince iyi hazırlanıp oyuna yerleştirilmiş ve yeterince geriyor oyuncuyu. Özellikle bir iki sahnede sağlam zıpladığımı itiraf etmeliyim, oyunu kulaklıkla oynayacakları baştan uyarayım.

*Morphine*, en çok *Silent Hill*'in cehennemvari atmosferini vermeye çalıştığı, gerçekliği altüst eden sahnelerde parlıyor. Buralardaki yaratıcılık ve psikolojik göndermeler yeterince ilgi çekici ve düşündürücü. Oyunun seçtiği konunun tehlikeli ve klişelerle dolu labirentlerinden ustaca sıyrılışının bir diğer sebebi de düzenli aralıklarla karşımıza çıkan beklenmedik oyun mekanikleri. Örneğin bir yerde *Thief* tarzı bir kilit açma ekranı sizi karşılarken, oyun tarihinin en stresli balık tutma sekanslarından birine de tanıklık edeceksiniz. Bu mekaniklerin tamamen hikâyenin hizmetinde olup bir amaca hizmet etmesi de ayrıca takdire şayan. Doğrusu oynarken kendimi epeyce kaptırdım ve sonunu belli etse de bitene kadar başından kalkamadım *Morphine*'in. Muhtemelen sizleri de benzer şekilde etkileyecektir. Özellikle okulla arası iyi olmayan biriyseniz bu oyunda kendi hayatınızdan izler bulacağınız kesin. Bu güçlü dramatik yapı ve fena yazılmamış metinler oyunun tüm teknik eksikliklerini unutturuyor nihayetinde.

### BAŞARILAR TAKDİR EDİLMEK İÇİNDİR

Kerim Kumbasar'ı buradan tebrik ediyorum. Kendisi azimli bir çalışmanın sonunda ve riskler alarak bu projeyi bitirip bizlere sunmuş, umuyorum ki ileride çok daha fazla oyuncuya ulaşan işlere imza atar. Son söz olarak bu oyunun torrent'e düştüğünü üzülerek gördüm, lütfen oradan indirmeyin arkadaşlar. Oyun zaten 13 TL Steam'de ve bir hamburgerden daha ucuz. Bir öğünü pas geçip bu oyunu alıp oynayın ve 2,5-3 saatlik de olsa, eksikleri de olsa tek kişinin nasıl bir oyun yaptığını görün. Kendi oyununu geliştirmek isteyen arkadaşlara ilham verme ihtimalinin, dürümden veya bir paket sigaradan daha kıymetli olduğunu düşünüyorum. Haksızsam haksızsın deyin.

**+**

- Merak uyandıran karanlık senaryo
- Beklenmedik ve zekice kullanılmış oyun mekanikleri
- İyi ayarlanmış tempo
- Sürreal ve etkileyici atmosfer
- Hatasız çalışması

**−**

- Biraz kısa
- Bazı korkutma anları olmasa da olurmuş
- Animasyonlar ham kalmış

**7**

**SON KARAR**

Tek bir kişinin neler başarabildiğinin gayet güzel bir ispatı bu oyun. Sıkmayan temposu ve gerilimi ile de oynamaya değer.

# GÜNÜBİRLİK WASTELAND'E KAÇAMADIM!



## N'aber!

Cowabunga, sevgili okur! Sen bu satırları okurken, ben kış depresyonu kapıda, okul bir yandan, iş bir yandan koşturup duruyor olacağım. Kışlar çok sert geçiyor benim için, bu yıl da türlü projeler ve komedi gösterileriyle kendimi avutmayı umuyorum bahar gelene kadar. Çaresini bilen var mı bu dönemleri nasıl daha katlanılır hale getiririz? Bana mail atın gençler, modlayamıyorum havayı! En azından Fallout 4 geldi de mod dünyası yine hareketlendi. Haydi dalalım bakalım neler var bu ay... **-Erim**

## MODERATÖR

### RUST'TA PARALI MODLAR

Bu yılın başlarında Valve'ın Bethesda'yla anlaşarak Steam'de bir dönem uygulamaya çalıştığı paralı mod workshop'unu hatırlıyor musunuz? Gelen tepki üzerine proje geri alınmış, ancak iptal edilmemişti. Birçoğumuz bu uygulamanın Fallout 4 ile geri geleceğinden korkarken, Kasım ayının başlarında çok ilginç bir şey oldu: Valve, Rust'ın yapımcısı Gary Newmann'la anlaşarak, kullanıcıların oyuna görsel ekipmanlar ekleyen modları parayla satışa çıkarabileceği bir sistem ortaya çıkardı.

Rust'da şu anda kullanıcılar, birbirlerine kendi yaptıkları görsel eklentileri parayla satabiliyor. Gary Newmann, bu sistemden inanılmaz memnun. Herkesin kazandığına ikna olduğunu söylüyor.




## MOD DÜNYASINDAN HABERLER

### WASTELAND'E HOŞ GELDİNİZ!

Elbette bir kez daha Bethesda yapacağını yaptı ve elimizde modcular tarafından düzeltilmesi, geliştirilmesi, yamanması gereken bir oyun var. Fallout 4'ü henüz adam gibi oynayamadım, biraz ilerleyebildim ama en azından oyunun bu noktasında değişik modlar kurup deneyebiliyorum. Sanırım birçoğunuz gibi ben de önümüzdeki birkaç yoğun ay boyunca oyunu sadece modlarıyla takip edecek, yazın vaktim olduğunda severek oynayacağımı bildiğim modları biriktirdikten sonra bir kerede dalacağım.

Beklenen resmi mod desteği henüz gelmemiş olduğu için, PC'de şu ana kadar yapılan modları kurmak için birkaç konfigürasyon dosyasını değiştirmemiz gerekli. Bu ay, Fallout 4'ümüzü mod kurabilecek hale getirip ardından birkaç örnek mod tavsiyesinde bulanayım, önümüzdeki ay da en iyilerinden oluşan Fallout 4 odaklı bir liste yaparız.

Yapmanız gereken **Documents/MyGames/Fallout4** dosyasının içindeki **falloutprefs.ini** dosyasını Notepad ile açıp, en aşağıda **[Launcher]** diye başlayan kısmı bulun. Onun hemen altına "**bEnableFileSelection=1**" satırını yazın (tırnaklar olmadan).

İkinci satır biraz daha uzun. "**[Archive]**" diye başlayan kısmın altında "**sResourceDataDirsFinal=STRINGS**" diye geçen satırın eşittir işaretinden sonraki kısmını şöyle değiştirin:

"STRINGS\, TEXTURES\, MUSIC\, SOUND\, INTERFACE\, MESHES\, PROGRAMS\, MATERIALS\, LODSETTINGS\, VIS\, MISC\, SCRIPTS\, SHADERSFX\"

(Elbette yine tırnaklar olmadan yapmalısınız bu değişikliği). Dosyayı kaydedip kapatın. Artık mod kurabileceksiniz!



### ELDER SCROLLS 6: DARK SOULS

Apotheosis nasıl bir mod? Güzel bir mod. Skyrim'in içinde, Dark Souls mekaniklerine benzeyen bir sistemle, Elder Scrolls evreninin derinliklerine gidip, Aedric ve Daedric dünyalarını keşfedebiliyorsunuz. Bu proje bayağı, bayağı devasa. Seslendirmeler, yepyeni haritalar ve mekanikler derken, çıkan ilk demoyu heyecanla paylaşmasak ayıp olur. Buyrun, şu an tamamı geliştirilmekte olan Apotheosis projesinin bir demosunu ***tinyurl.com/ogz98-mod1*** adresinden indirebilirsiniz. Gözüm üstünde olacak bunun, merak etmeyin.

### BIRAK KELİMELERİMİ KENDİM SEÇEYİM!

Sanırım Fallout 4'le ilgili en yaygın şikayet, diyalog sistemi üzerine. Oyuncular haklı olarak, bir rol yapma oyununda karakterlerinin söyleyeceği kelimeleri, söyleyene kadar bilemiyor olmaktan şikayetçi. Bunu düzeltelim. ***tinyurl.com/ogz98-mod2*** adresinde bulacağınız modu indirin. Arşivdeki dosyaları çıkarın ve sisteminizdeki **Fallout 4\Data** klasörünün içine atın.

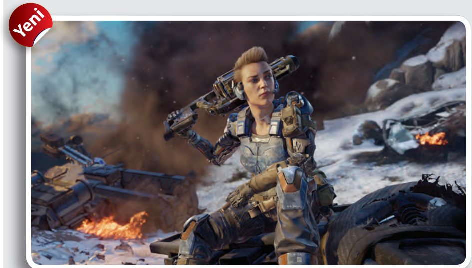
### KONFİGÜRASYON, BU BENİM MİSYON!

Yer kalmadığı için ikinci olarak da ***tinyurl.com/ogz98-mod3*** adresinden indirebileceğiniz Fallout 4 Configuration Tool'u önereyim. Kurulum aynı ilk moddaki gibi. Birçok ayarı değiştirebilmenizi sağlıyor.

# YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

**OYUN PİYASASININ ZIVANADAN ÇIKTIĞI BİR AY YAŞIYORUZ, FARKINDASINIZ DEĞİL Mİ?! SADECE TEKMİLİ BİRDEN'E GİREN YENİ OYUN SAYISI BİLE, TÜM YIL BOYUNCA LİSTEDE OLAN TÜM DEĞİŞİKLİĞİN YARISI KADAR NEREDEYSE. GEL DE 24 SAATİ NASIL BÖLÜŞTÜRECEĞİNİ BELİRLE YANİ!**

## FPS (First Person Shooter)



### CALL OF DUTY: BLACK OPS 3
**PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**

Bu yıl Treyarch'ın Call of Duty yapma sırasıydı ve yine bizi hayal kırıklığına uğratmadılar. Black Ops 3 serinin uzun tarihindeki parlak oyunlardan birisi olarak tarihe geçiyor: (Biraz Titanfall çakması olsa da) yeni akışkan hareket sistemi, tek kişilik oynanışa getirdiği yenilikler ve her tarafından fışkıran içerikle uzun süre oynayacağımız kesin.



**Star Wars: Battlefront**
**PC, PS4, Xbox One**
Süper grafikleriyle çene düşürüp, basit oynanışıyla bazı hayranlarını kızdırsa da, eğlencesi bol bir bir online FPS Battlefront.



**Halo 5 Guardians**
**Xbox One**
Serinin hikâyesini tersyüz eden Guardians, hem tek kişilik senaryosunda hem de çok oyunculu modunda mutlu ediyor.



**Dying Light**
**PC, PS4, Xbox One**
Zombi kabusu için kıvranan Harran'da (evet, Harran!) geçen oyunumuz tok bir oynanışa ve şahane grafiklere sahip. Dead Island'ın yapımcısı Techland'den.



**Far Cry 4**
**PC, PS3, PS4, 360, Xbox One**
Çok daha "vahşi" bir vahşi yaşama sahip olan Far Cry 4, geniş bir oyun dünyasında harcayacak bolca zamanı olan oyunculara tavsiyemizdir.

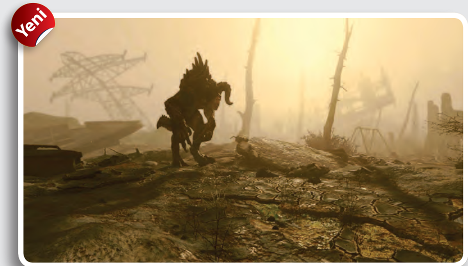


**Alien Isolation**
**PC, PS3, PS4, 360, Xbox One**
Alien Isolation bildiğiniz FPS'lere veya tek numarası olan korku oyunlarına benzemiyor. Alien evreninde geçen en başarılı oyun. Korkacaksınız, ama takdir edeceksiniz.



**Wolfenstein: The Old Blood**
**PC, PS4, Xbox One**
Eski Wolfenstein'ları bilen ve sevenler için büyük sürprizler de içeren bu yeni bölüm, ana oyun olmadan tek başına da oynanabiliyor.

## RYO (Rol Yapma Oyunu)



### FALLOUT 4
**PC, PS4, Xbox One**

Bu oyunu daha nasıl övebiliriz ki? Fallout evreni Bethesda'ya (ve 3. boyuta) geçtiğinden beri ilk kez kendi özüne, yani "keşfetmenin özgürlüğüne" tam olarak bu kadar yakınlaşabilmiş. Arada kaybettiği, tekrar ettiği yönleri var elbet, ama Fallout 4'ün yaşattığı inanılmaz oyun anları bütün bu eksilerini siliyor.



**Undertale**
**PC**
Herkese göre bir oyun değil. Ama Undertale'in inanılmaz yaratıcı oynanış mekanikleri, tekrar tekrar oynamanızı sağlayacak. Yepyeni bir deneyim istiyorsanız, buyurun.



**The Witcher 3 Wild Hunt**
**PC, PS4, Xbox One**
The Witcher 3, hikayesi, karakterleri, oynanışı ve inanılmaz dünyasıyla tam bir Yılın Oyunu adayı. DLC'leri de aynı kalitede devam ediyor.



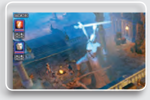
**Pillars of Eternity**
**PC**
Eski moda RPG'lerin günümüzdeki en güçlü, modernliğe en yakın temsilcisi Pillars of Eternity. Benzerlerinin çoğalması dileğimizdir.



**Dragon Age: Inquisition**
**PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360**
Son yılların en iyi rol yapma oyunlarından. Hem her türlü quest'e gideceksiniz, hem de Thedas'ın üst düzey politik kararlarını vereceksiniz.

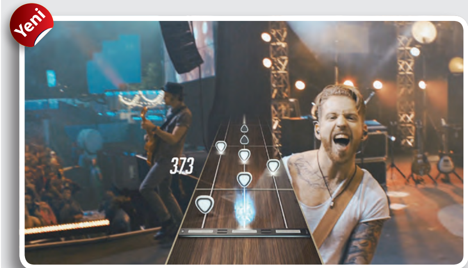


**Wasteland 2: Director's Cut**
**PC**
Fallout serisinin atası, 20 yıldan daha yaşlı olan Wasteland'in yeniden yapımı olan Wasteland 2, atası olduğu seri kadar karanlık bir oyun değil.



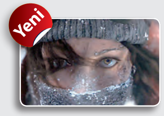
**Divinity Original Sin: Enhanced Edition**
**PC, PS4, Xbox One**
Eski RYO'ların derin yapısını yepyeni oynanış öğeleriyle harman eden, üstüne bir de kazık gibi ama adil bir zorluk seviyesi sunuyor. Enhanced Edition'ıyla iyice güzelleşiyor.

## AKSİYON

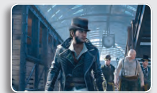


### GUITAR HERO LIVE
**PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360**

Veeee plastik müzik aletleri geri döndü! İlk önce gitar, önümüzdeki sene de (önceki popülerleşmesiyle aynı paraleli izlerse) davul, ondan sonra da tercihen zurna, kanun vs. gibi aletlerin eklenmesiyle, müzik oyunları furyası yeniden başladı... GH Live tamamen yeni kontrol şekli ve TV / Live sistemiyle tüm ofisin gönlünü kazanıyor!



**Rise of the Tomb Raider**
**Xbox One, Xbox 360**
Tomb Raider'ın başarılı geri dönüşünden sonra, devam oyunundan da aynı başarıyı bekliyorduk. Biraz kısa olsa da, beklediğimizi bulduk diyebiliriz.



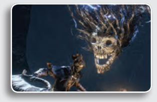
**Assassin's Creed Syndicate**
**PS4, Xbox One**
Syndicate serinin en büyük hatalarını düzeltiyor, Unity'nin bıraktığı kötü tadı silip atıyor. Tabii ki AC2 ayarında bir devrim değil, ama doğru yönde atılmış bir adım.



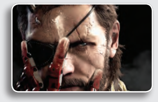
**Just Dance 2016**
**PC, PS4, XBOX ONE, PS3, XBOX 360, WiiU**
Tuhaf bir şekilde ofiste hep birlikte en çok oynanan oyun olma yolunda her yıl daha da yükselen JD, 2016 versiyonuyla bir kez daha Ömer'in gönlünü kazanıyor :)



**SOMA**
**PC, PS4**
Son derece güzel hikâyesiyle, Amnesia'nın yapımcıları SOMA'yla bizi ters köşeye yatırdı. Zaman zaman ise o yattığımız köşede korkudan dertop etmeyi başardı.



**Bloodborne**
**PS4**
O karanlık, korkutucu, zorluğuyla ezen atmosferine 3-4 saat verin, sizi içine çekip bir daha bırakmasın. Kesinlikle şu ana dek çıkmış PS4'e özgü oyunların en iyisi.



**Metal Gear Solid 5: Phantom Pain**
**PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360**
Phantom Pain kimilerini çok sevindirdi, ama kimilerine göre serinin son oyunu olarak biraz zayıf kaldı. Her halükarda, benzersiz bir oyun olmayı başardı.

### Hiç delicesine oynadığın bir müzik oyunu oldu mu?

1. *Guitar Hero'lar tekmili birden, ama en çok Metallica'sı. - TUĞBEK*
2. *Tek parmağımla yarım Sinan taşıyabilirim. Formumu DJMax serisine borçluyum. - ÖMER*
3. *Guitar Hero tabii ki <3. Parmaklara kramp girene kadar. - HAZAL*
4. *Guitar Hero Metallica'yı o kadar çok oynadım ki turneye çıkabilirim Lars yerine davulda. - BARAN*
5. *İlk zamanlarında deli gibi Guitar Hero oynayıp, Raining Blood çalıp dururdum. Artık elim gitmiyor. - ESER*

### Yine ve yeniden FM 2016 geldi! Acaba ucundan bir menajerlik oyununa hiç bulaştın mı?

1. *Çook uzun yıllar önce bir saat kadar bakmıştım. Asla tekrarlanacağını düşünmüyorum. - TUĞBEK*
2. *Bazı şeyler vardır şu hayatta, insan beyninin en ücra köşelerine atar... Hayır, hatırlamak istemiyorum... -ÖMER*
3. *Pilavlı toplantı tadında menajerlik oyunlu öğrenci toplaşmalarının ünlü olduğu günleri gördü bu gözler, sıkıntı yok. - SARP*
4. *Addmanager.com'da CM 01-02'de yılın taktiği seçilmişti taktiğim, hâlâ yüklüdür bilgisayarımda oyun. - BARAN*
5. *Amiga'da The Manager vardı ama çok iyiydi be o oyun. Şimdikiler aşırı detaylı. - ESER*

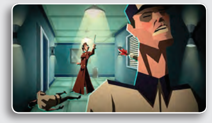
### Bu soruyu cevaplarken ne çalıyordu? ("Bu soru mu şimdi?"yi bakalım kim söyleyecek)

1. *Çok güzel şeyler dinliyordum ama ofis ahalisinin şikayetleri üzerine müzik çalmayı bıraktım. Hiç anlamıyorlar avant-garde'dan. -TUĞBEK*
2. *Youtube'e rock ballads yazdım, playlist dinliyordum. İyi gidiyor. Şu an çalanı da bilmiyordum, güzelmiş: Warrant - I Saw Red. - ÖMER*
3. *Lacuna Coil - Heaven's A Lie - HAZAL*
4. *Sürekli tekrarda dönen, The Force Awakens'ın fragman müziği. Hem de FLAC. Acımıyorum, hayır. - SARP*
5. *Tam şu anda Amorphis'ten Under the Red Cloud çalıyor, WoW oynarken arkada müzik çalmasını seviyorum. - ESER*

## STRATEJİ



### Starcraft 2: Legacy of the Void
**PC, Mac**
Biraz gereksiz bir şekilde uzun süren üçlemenin sonunda, muhteşem bir oyunla veda ediyor Starcraft 2. Hikayesini bitirenler göz yaşlarını tutamayacak.



### Invisible Inc.
**PC**
Don't Starve'ın yapımcılarından kendine münhasır bir sıra tabanlı strateji oyunu. 72 saat içinde gizli teşkilatınıza saldıranları bulup intikamınızı almanız gerekiyor.



### Galactic Civilizations 3
**PC**
GalCiv uzay temali, sıra tabanlı strateji oyunlarının en iyilerinden. Kendi gemilerinizi bile tasarlayabiliyorsunuz. Keramet "Civilization" kelimesinde mi acaba?



### Homeworld Remastered
**PC**
Eski oyunlar yeniden pişirilerek önümüze çıkartılmaya, biz de onları afiyetle yemeye devam ediyoruz! Homeworl



### Cities Skylines
**PC**
Sakın Cities XXL'le karıştırmayın, onunla hiçbir ilgisi yok Skylines'ın! Bunu söylüyorum, çünkü son 10 yılda çıkmış en iyi şehircilik oyunu kendisi!

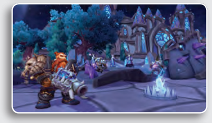
## DVO & ONLINE



### Heroes of the Storm
**PC**
Blizzard'ın yeni çılgınlığı, MOBA dünyasının dengelerini sarstı. Her birini akrabamız kadar iyi tanıdığımız karakterleri ve rahat oynanışıyla HOTS ciddi bir rakip.



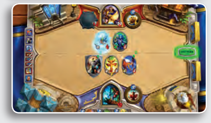
### Helldivers
**PS4**
Magicka'nın yapımcılarından, 4 kişiye kadar arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz zevkli ve zor bir aksiyon oyunu. Aman birbirinizi vurmayın!



### World of Warcraft: Warlords of D.
**PC, Mac**
World of Warcraft'ın en son genişleme pakediyle birlikte abone sayısı yeniden 10 milyonun üstüne çıktı. Eskimeyen dünyaya yeniden hoşgeldiniz.



### World of Tanks
**PC**
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



### Hearthstone: Curse of Naxram.
**PC, iOS**
Hearthstone'un yükselişi durdurulamıyor! Yeni çıkan Curse of Naxrammas tek kişilik hikaye pakediyle yerini iyice sağlamlaştırıyor.

## YARIŞ & SİMÜLASYON



### Rogue Galaxy
**PC**
Uzay gemisi yönetme oyunları türünde çok farklı bir yere oturuyor Rogue Galaxy: Kovboylar ve uzay temasına. Firefly sevenler mutlaka bir baksın.



### Forza Motorsport 6
**Xbox One**
450 araba ve arkadaşlarınızın yarışlarına karşı mücadele ettiğiniz Drivatar sistemiyle, yarış tutkunlarına Xbox One aldırabilir.



### Elite Dangerous
**PC**
Serbest dünyalı oyun mu demiştiniz? "Serbest galaksi"yi deneyin bir de! Ne isterseniz olabildiğiniz bu evrende, uzun süre takılacaksınız.



### ARMA 3
**PC**
Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yanlız biraz yarım döndü, tek kişilik sonradan teşrif etti :)

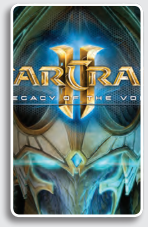


### Euro Truck Simulator 2
**PC**
Bu muhteşem klasiği anlatmaya gerek yok. Avrupa'nın birçok kentine bizzat mal götürmenin, tır ve kamyon kullanmanın bu kadar zevkli olacağını kim bilebilirdi ki?

## AYIN ALTIN OYUNU



FALLOUT 4



STARCRAFT 2: LEGACY OF THE VOID



GUITAR HERO LIVE

## ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Bu ay bir sürü güzel oyun çıkmış diyolla... Lakin biz hâlâ Wasteland'deyiz, görmedik hiç dışarıyı ağabey!

| Oyun | Platform |
|---|---|
| **ARALIK '15** | |
| Just Cause 3 | PC,PS4,XBONE |
| Dragon Quest Heroes | PC |
| Tom Clancy's Rainbow Six: Siege | PC,PS4,XBONE |
| Xenoblade Chronicles X | WiiU |
| Helldivers | PC |
| Lightning Returns: Final Fantasy XIII | PC |
| **OCAK '16** | |
| LEGO Marvel's Avengers | PC,PS4,XBONE, PS3, 360 |
| Resident Evil 0 | PC,PS4,XBONE |
| The Witness | PC,PS4 |
| **ŞUBAT '16** | |
| Far Cry Primal | PC,PS4,XBONE |
| Firewatch | PC |
| Gravity Rush Remastered | PS4 |
| Mighty No.9 | PC,PS4,XBONE |
| XCOM 2 | PC |



## SPOR & MENAJERLİK



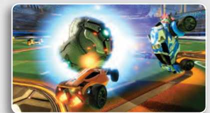
### Football Manager 2016
**PC**
Oyuna eklenen Create-a-Club ve Fantasy Draft modları ve onlarca ufak yenilik, seriyi her sene alan takipçilerini yine memnun edecektir.



### NBA 2K16
**PC, PS4, XBONE, PS3, 360**
17 yıldır sekmeden çıkan NBA 2K serisi, 2016'da da türünün en iyisi. Hikaye modunda ünlü yönetmen Spike Lee'nin olması ise işin tuzu biberi.



### FIFA 16
**PC, PS4, XBONE, PS3, 360**
Her sene olduğu gibi, bu sene de FIFA kendi oyuncularını peşinden sürükleyecek bir kalitede ve kadın takımları gibi yeniliklerle karşımıza çıktı.

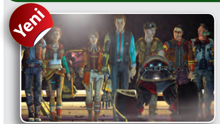


### Rocket League
**PC, PS4**
En az bir kez "arabayla futbol oynasak ya!" diye dalga geçmişizdir, aha bu dalga geçtiğimiz konseptin gayet ciddi yapılmış hali! PS4'te ilk ay bedava iken PC'de ücretli, ayıp ama.

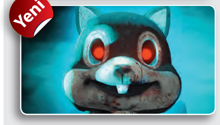


### Wii Fit Plus
**Wii**
Sadece parmaklarınızı hareket ettirdiğiniz spor oyunlarındansa, tüm vücudunuzu hareket ettirdiğiniz ve gerçekten fayda gördüğünüz bir oyuna ne dersiniz?

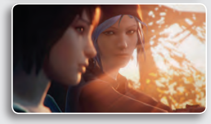
## MACERA & BULMACA



### Tales from Borderlands Season 1
**PC, PS4, Xbox One**
Bize soracak olursanız, Telltale Games'in en başarılı serisi diyebileceğimiz TFBL, ilk sezonunu tamamladı. Umarız ikinci bir sezon olur!



### The Park
**PS4**
The Secret World adlı DVO'nun dünyasında geçen, 1,5 saatte tamamlayabileceğiniz kısalıkta ama vurucu bir "yürüme simulatörü"... Ayrıca korkunçlu!



### Life is Strange
**PC, PS3, PS4, 360, Xbox One**
Telltale Games'in oyunlarını andıran episodik yapısı ve zamanı geri alıp seçimlerinizi değiştirebilme yeteneğiyle farklı bir oyun Life is Strange.

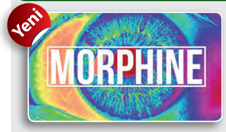


### else Heart.Break()
**PC**
Amiga'daki izometrik macera oyunlarını o kadar özlemişim ki garip isimli bu oyuna hemen yapıştım. İsmine kanmayın, hemen oynayın!



### Until Dawn
**PS4**
Bu sene "oynayacağınız" en güzel "korku filmi" Until Dawn. Basit seçimlerinizin ne kadar farklı sonuçlara sebep olacağını tahmin edemezsiniz.

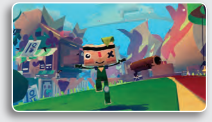
## BİR GARİP OYUN



### Morphine
**PC**
Mount and Blade'den sonra, Tekmili Birden'e girmeyi başaran ikinci Türk yapımı oyun Morphine. Tuhaf, korkutucu ve garip olarak tanımlayabiliriz kendisini.



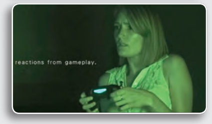
### The Beginner's Guide
**PC**
Stanley's Parable'dan sonraki ilk oyunuyla Davey Wreden çok farklı bir tecrübe yaşatıyor. Yaratıcılık, depresyon, anlamlı kişisel gelişim gibi konulara dokunan, ince bir oyun bu.



### Tearaway Unfolded
**PS4**
"PS Vita'ya çıktığında yuvasını bulmuştu Tearaway. PS4'e çıkmasına gerek var mıydı ki?" derken, PS4'ün de en iyi oyunlarından birisi olarak geldi Tearaway. Kaçırmayın!



### Journey
**PS3, PS4**
PS3'te de yılın oyunu olacak kadar iyiydi, ama PS4'te gerçekten muhteşem olmuş. Daha önce oynamadıysanız, kafadan bu ay aldığınız ilk oyun olsun.



### P.T.
**PS4**
DİKKAT: EĞER P.T.'Yİ DAHA ÖNCE İNDİRDİYSENİZ SAKIN SİLMEYİN! Proje iptal olduğu için bu demo da PSN'den kaldırıldı ve yeniden indirilmesi artık mümkün değil.



# STAR WARS THE FORCE AWAKENS

## 30 YIL SONRA, O BİLDİĞİMİZ GALAKSİDE…

Dünyanın en uzun ömürlü ve en kapsamlı fikri mülklerden biri *Star Wars*. 38 yıllık tarihi boyunca girmediği popüler kültür departmanı kalmamış. Martha Stewart'ı kıskandıracak yemek kitaplarına ilham kaynağı olmuş, aydınlatma ürünlerinden (Philips) otomotiv sektörüne (Volkswagen) kadar girmediği sektör bırakmamış bir efsane. Bu kadar nesnel yaklaştığıma bakmayın, bu yazının başına her oturduğumda Star Wars'un bugün olduğum yeri etkileyişini nasıl anlatacağımı düşünürken buldum kendimi. Ama bir sır vereyim size: Hem yurtiçinde, hem de yurtdışında yaşanan onca vahşeti gördüğüm zaman, anlatmaya yeltendiğim bu hikâye bir parça utanmama sebep oluyor. Çünkü canımın derdine düşmektense çölde kurulu düzeni olan bir gencin ayrılma hayallerine kendimi kaptıracak kadar şanslıydım. Luke Skywalker'ın o R2 ünitesini aramak için çöle daldığı gibi hayatta bazı yollara daldım, sonucunda ise bugün buradayım. Hikâyeyi söz bir gün anlatırım, ayrıcalığımdan daha az utandığım bir zamanda. Ama şunu söyleyebilirim: Bugün bulunduğum yere dair çizilen rotanın ilk adımı kesinlikle Star Wars'tur.

Tahmin edersiniz ki, ben de yeni üçlemenin (Prequels) Star

# STAR WARS
## THE FORCE AWAKENS





**Yönetmen:** J.J. Abrams **Oyuncular:** Daisy Ridley, John Boyega, Harrison Ford, Carrie Fisher, Peter Mayhew, Andy Serkis **Vizyon Tarihi:** 18 Aralık 2015

### YENİ YETMELER

A New Hope 1977'de çıktığında kimse Mark Hamill'i, Carrie Fisher'ı ya da Harrison Ford'u bilmiyordu. Ama üçlü, Star Wars üzerinden müthiş bir üne kavuştu. Hatta Fisher bir röportajında "Aynaya her baktığımda George'a (Lucas) telif hakkı ödemem gerektiğinden korkuyordum" diye hoş bir espri bile yapmıştı. Aynı şekilde Daisy Ridley (Rey), John Boyega (Fin) ve Adam Driver da (Kylo Ren) tanınmış isimler sayılmazlar. Öte yandan Oscar Isaac (Ex Machina), Gwendoline Christie (Game of Thrones) ve Andy Serkis (Hollywood'daki CGI karakterlerin yarısı falan) tanınmış isimler. Buradaki kilit nokta şu: Star Wars'ta bir uzaylının maskesi altında ya da yeni tasarım Stormtrooper'ların renklerinin ardında (Gwendoline'de olduğu gibi) bu oyuncularla karşılaşma ihtimalimiz var. Böylelikle onları başka film ya da dizilerde gördüğümüz hallerinden ayırabilir, bu yeni serinin karakterleri olarak belleyebiliriz. Tanınmamış oyuncuyla çalışmanın riski olduğu kadar uzun vadede getirisi de budur aslında, Kathleen Kennedy de Lucas'ın izinden gitmeyi tercih etmiş.



Wars'ta hayranı olduğum duyguları yansıtmadığını düşünenlerdenim. O nedenle *The Force Awakens*'ı "1983'ten beri ilk güçlü adım" olarak nitelendirdiğimde bir tarih hatası yaptığımı düşünmeyin. Gerçek aktörler ve kuklaların dünyayı yarattığı, Dagobah için gerçekten içinde yılanların yaşadığı bir set üretmenin önemli olduğu, film endüstrisine iddialı adımlarla THX ve ILM gibi isimleri sokmuş cesur bir yapımcının izlerini görebildiğimiz o eski üçlemenin hayranlarındanım ben de. Çünkü Ep. III'ün kamera arkası sahnelerinde Ewan McGregor'un yeşil ekrandaki o donuk, nerede olduğunu bilmeyen ve bağlamdan kopuk bakışlarını her gördüğümde o filmlerde bir şeylerin ciddi biçimde ters olduğunu bir kez daha anlıyorum.

İnternet ise bambaşka bir yolda ilerliyor şu anda: Spoiler'lar! Herkes bir şeyler açığa çıkarmanın, köşedeki en ufak bir figürden dünyaları yakalamanın peşinde. *The Force Awakens*, 30 yıl öncesinin film anlayışıyla bugünün seyircisinin karşısına çıkacak işte. Luke nerede, Kylo Ren kim, yoksa Rey Skywalker soyundan mı, Güç'ü kullanabiliyor mu, Fin çift taraflı ajan mı, peki Kylo Ren Ezra olabilir mi... Şu anda Oyungezer'in Holocron Gardiyanı olarak bu konuların hiçbirine girmeyeceğim ben. Onun yerine kullanılan Kodak 35mm film kamerasının öneminden, Comic-Con'da çıkan üç dakikalık ve her izlediğimde yüzümde bir gülümsemeye sebep olan videonun detaylarından dem vuracağım. *TFA*, Kodak'ın eski kamera rulalarından birinde hayat buldu çünkü. 5219 numaralı bu makara renginden dokusuna, insan gözünün "gördüğüne" en yakın film rulolarından birisi olarak görülüyor ve dijitalin aksine gerçekten elden geçmesi, bir ruha sahip olması gerekiyor sinemaya gelmeden önce. Sonra CGI yerine kuklalardan, ağız kısmı hareket eden sistemlerden, Han Solo'nun yanında yine dimdik Chewbacca olarak duran Peter Mayhew'dan bahsedeceğim size. BB-8'i biliyorsunuz, yeni droidimiz. O çalışıyor, diğer birçok uzaylı karakter gibi. Çekimler İngiltere'nin ünlü Pinewood Stüdyoları'nda yapılmış olsa da Jakku gezegeni Abu Dhabi'de çekildi. Aynı 1977'deki filmin çölde, Tunus'ta çekilmiş sahneleri olduğu gibi.

J.J. Abrams'ın bu işi kotardığını düşünüyorum, geçmişteki o Star Wars duygumuzu dirilttiğini. Üstelik bunu yeni nesilden kopuk gerçekleştirmediğini de düşünüyorum, çünkü çocuklarıyla birlikte fragmanı izleyen ailelerin yorumlarını her okuduğumda, yeni nesil kahramanlara (Clone Wars ve Rebels) alışkın çocukların ağızları açık fragmanı izlediklerini ve en az bizler kadar Ep. VII'yi hevesle beklediklerini öğrendim. Genişletilmiş Evren'in (EU) patlatılmasına içerleyenlerden birisi de bendim ama bir gün çocuğumla aynı kahramanların akıbeti için heyecanlanabilme ihtimali var ya... *The Force Awakens* böyle bir taraftan yakalıyor insanı aslında.

Evet, orada eski Millenium Falcon manevraları var bizler için. Ya da Yavin 4'te Luke'un Biggs ile karşılaştığı sahneye kocaman bir referans. Eski üçlemenin en şüpheci karakterinin Güç'ün varlığını onayladığı ve bizi gülümseten "o" sahne. Tümüyle mekanik olan B-88 droidi. Ama diğer taraftan bu dünyaya 2000'lerden sonra adım atmış hayranlarla da kurulan bir köprü niteliği taşıyor *The Force Awakens*. İstediğim kadar bütçeden, oyunculardan, Disney'in Marvel'la sinematik evreni nasıl kotardığından bahsedip durayım, *The Force Awakens*'ın gücü yeni bir efsane yaratabilme potansiyelinde yatıyor. Belki bu ilk adım biraz aksak olur, çünkü böylesine bir beklentiyi tatmin etmenin mümkün olmadığını düşünenler çoğunlukta. Ama atılan adımın yönünün doğru olduğuna ben gönülden inanıyorum artık. **-Sarp**

### İMPARATORA NE OLDU?

İşin biraz daha bilgi kısmına girelim o zaman: The Force Awakens, Return of the Jedi'dan 30 yıl sonrasını konu alıyor. İkinci Ölüm Yıldızı'nın patlatılmasından sonra İmparatorluk'a bağlı birlikler ellerindeki güçleri o kadar da kolay teslim etmemişlerdir. Üstelik galaksi de büyük bir yer, haberin dağılması zor ve kesinliğinin sağlanması (İmparator orada gerçekten öldü mü, ya Darth Vader kaçtıysa?) mümkün olmadığından galaksinin kaosa sürüklenmesi gecikmez. Ep. VI ile Ep. VII'yi birbirine bağlayacak olayların işlendiği ilk kitap Aftermath'ı da bu ay okudum, kitabın içeriğini ilerleyen sayfalarda görebilirsiniz. Ama şunu belirtmekte fayda var, İmparator'un ölümünden sonraki yıllardan tam olarak ne olduğunu bilmiyoruz. Fragmanlardan gördüğümüz, çakılmış olan Star Destroyer Jakku'da ve o savaşın Ep. VI'dan bir yıl sonra gerçekleştiği elimizdeki az bilgiden biri sadece. Detayların da Ep. VII'de ortaya çıkacağını düşünmeyin. Birçok kitap, çizgi roman, seriye dahil olmayan film ve bilumum popüler kültür öğesi çıkacak çünkü karşımıza.

# Nickelodeon ve Efsane Çizgi Filmleri Geri Dönüyor

## "GERÇEK ÇİZGİ FİLMLER"

Kablolu TV'nin popüler olduğu yıllarda elimizde kumanda oradan oraya geçerken sadece çizgi film yayını yapan bir kanal keşfettiğimiz o günü hatırlıyorum da... Neredeyse aklımı yitirecektim. Jenerikleri, hikâyeleri pek ilgi çekiciydi. Yıllarca severek ve aslında çoğunun yetişkin çizgi filmi olduğunu bilmeden izledim. Türkçe dublajın ve yerelleştirmenin en başarılı örneklerinin sergilendiği kanalın her ay kendini tekrar etmesine hiç ses çıkarmadım, replikleri ezberlemenin ötesine gidip sahneleri taklit edecek duruma geldim. Ve bugün, yeniden **Nickelodeon**'un eski programlarını yayınlayacağı bir kanal üzerine çalıştığını öğrendim. Yaşadığım heyecanı tahmin edebilirsiniz herhalde. Aslında bu heyecan sadece benim değil, o zamanların duygularını paylaşmış pek çok neferin ortak heyecanı diye tahmin ediyorum. Günümüz çizgi filmleri bize mi anlamsız ve basit geliyor bilemiyorum ama uzaktan baktığımda bile arada bariz bir kalite farklı hissedebiliyorum (bakın *Ben10* demedim, isim vermedim, lütfen :). Umarım bu yeni kanal, günümüz çocukları için de sağlam bir çizgi film kültürü alternatifi yaratır.

**Nickelodeon**'un bu yeni kanalında göstereceği çizgi filmler henüz net değil. Fakat o gün geldiğinde görmek istediklerimizin hangileri olduğunu biliyoruz! Ve en iyi biz biliriz! Hıh! **-Emre K. & Enis**



### RUGRATS

Nick'in Hanna-Barbera'sı sayılan Arlene Klasky ve Gabor Csupo'nun rahatsız edici çizgileri ufak insanlarda sevimli bir etki yarattı yıllarca (Tamam, itiraf ediyorum, Angelica'nın ağzını kırmak istiyordum).



### AAAHH! THE REAL MOSTERS

Ickis, Oblina ve Krumm adlı üç genç canavarın şehir çöplüğündeki korku sınıfında yaşadıkları eğitim öğretim dönemini ve klas korku taktiklerini gördük. Ellerinde gözlerini taşıyan Krumm'un yeriyse bir başkadır.



### REN AND STIMPY SHOW

Hiç unutmam, annem ben izlerken teyzemi arayıp bu çizgi filmde bir sorun olduğunu söylemişti. John Kricfalusi'den mide kaldıran çizgi film serisinde sivilceli, nasırlı, kulak kılları olan çizgi film karakterleri neşe içinde arz-ı endam ediyordu.





### ROCKO'S MODERN LIFE

Hâlâ eşi benzeri olmayan bir çizgi film Rocko. Tüm karakterleri ve anlatılan hikâyeleriyle absürtlükte sınır tanımayan bu çizgi film için gurbetçilik temalı yegâne seri de diyebiliriz.



### CATDOG

Kedi köpek gibi olmak geyiğini hayata geçiren hikâyede, tek bir vücutta birleşmiş sofistike bir kediyle yarım akıllı bir köpeğin eğlenceli maceralarına tanık olduk.



### ANGRY BEAVERS

Müşfik Kenter ve Köksal Engür'ün müthiş sesleriyle hayat bulan Norbert ve Daggett isimli iki farklı kunduz kardeşin aynı hayatlarını gördük bu çizgi filmde.



### KABLAM!

Pek az yayınlanırdı Kablam. Action League, Life with Loopy ve Prometheus & Cave Bob gibi kült sayılacak skeç serilerini bu şov sayesinde tanıdık.



### HEY ARNOLD

Sokak kültürünün yok olmaya başladığı yıllarda sokak kültürü aşılamaya çalışan top kafalı dostumuz Arnold'un odasına sahip olmak için neler vermezdik.



# CAPTAIN AMERICA: CIVIL WAR FRAGMANI YAYINDA

Merakla beklediğimiz bir film daha sonunda fragmanına kavuştu. Kavuştu kavuşmasına da işler pek de beklediğimiz gibi gitmedi diyebiliriz. Fragmanı beğendiniz mi bilemiyorum, fakat orijinal hikâyede patlak veren olaylara çok değinilmeyeceği korkusu şimdiden içimizi sardı. *Civil War*'un çıkmasına neden olan "devlet, süper kahramanları kayıt altına almalı, kimliklerini bilmeli" korkusu maalesef filmde yer almayacak gibi. Devletin hamleleri yerine süper kahramanları çatışmaya iten olay Captain America'nın eski arkadaşı Buck'ı korumasından kaynaklanıyor diyebiliriz. İlk fragman itibariyle orijinal hikâyenin sinyallerini ufaktan görsek de beklediğimiz seviyede olmaması biraz üzücü doğrusu. Üstelik Spider-Man'in de filmde neredeyse hiç gözükmeyeceği gibi bir izlenime kapıldık buralarda. *Ama du bi bakalım...*



## JUSTICE LEAGUE DARK FİLMİ YENİ İSİMLERLE ÇALKALANIYOR

*Batman v Superman*, *Civil War* falan derken alttan alttan gelen karanlık süper kahraman filmini biraz görmezden geldik. *Justice League*'in karanlık güçlerle uğraşan kısmına el atacak olan film için ilginç isimler gündemde. Öncelikle **Guillerme Del Toro**'nun bıraktığı yönetmenlik koltuğu için üç isimden biri düşünülüyor: **Keshales** ile **Papushado** (*Big Bad Wolves*) ve **Alvarez** (*Evil Dead remake*). Oyuncu olarak görüşülen isimlerse Swamp Thing karakteri için **Ron Pearlman**, Constantine içinse **Ewan McGregor** ya da **Colin Farrel**. DC'ye yakın kaynaklardan çıkan bu söylentilerin büyük oranda doğru çıktığını da not düşelim.

## "DOCTOR STRANGE ÖZEL BİR YAPIM OLACAK"

Guardians of the Galaxy'nin yönetmeni James Gunn, Doctor Strange projesini yakından takip ettiğini ve çok heyecanlı olduğunu belirtti. Doctor Strange'in GotG gibi Marvel dünyasına farklı bir hava katan özel bir yapım olacağını da ekledi.

## JOHN CARPENTER KORKUYU TV'YE TAŞIYOR

Korkunun kült ismi (Retrospektif'e selamlar) Carpenter, 4 adet "korkunun sınırlarını zorlayacak" dizi projesi üzerinde çalışıyor. Henüz detaylar belli olmasa da Carpenter'ın eşi, haber çıtlatayım derken bombayı patlattı diyebiliriz.

## RIDDICK İÇİN DİZİ VE FİLM GELİYOR

Vin Diesel'in Riddick'i geri geliyor! Üstelik hem TV projesi hem de sinema filmi olarak. Vin Diesel abimiz müjdeyi Twitter hesabından verdi.





# R2-D2 & C-3PO

## *“Artoo, bırak Wookie kazansın...”*

Bilinç sahibi olmanın değeri, insan olmanın anlamıyla özdeşleştirilir hep. Çünkü bilimkurguların altın sorularından biri sayılır; “İnsan olmak ne demektir?”. Ama biri Tatooine’in çölünde derme çatma parçalardan yapılmış, diğeri ise Industrial Automaton’un fabrikalarında seri üretimden çıkmış bu ikili için insan olma konusu asla ön plana çıkmamıştır. Çünkü R2-D2 (Artoo) ve C-3PO (Threepio) için robot olmanın ve sahiplerinin ihtiyaçlarını karşılamanın ötesinde bir mutluluk düşünülemez.

Her ne kadar maceralarda birliktelikleri kanıksanmış olsa da, bu ikilinin yaradılış sebeplerinden tutun çevrelerini algılayış biçimlerine kadar her özellikleri birbirinden farklıdır. Threepio, Anakin’in yalnızlığının bir yansımasıdır aslında. Annesi Shmi Skywalker ile Tatooine’de yaşarlarken aile olmanın, birlikteliğin ve onu asla terk etmeyecek birisinin varlığına ihtiyaç duyar bir anlamda. Ebediyet, o zamanlar Güç’e yatkınlığını bilmediği için sentetik dokunun sunduğu bir nimettir onun için. Bunun yanında annesine karşı duyduğu sevgi ve onu hayatta rahat ettirebilme düşüncesi de bu küçük çocuğu kamçılar. Threepio’nun Shmi için amacı ise hizmettir. Böylelikle yaklaşık yüz yıllık parçalar yığını yolunu Tatooine’deki eskici dükkânında bulduğunda, maharetli eller o parçaları Threepio’ya dönüştürür.



Ama Artoo, aslında kendinden önce ve sonra üretilen milyonlarca örneği gibi R2 astromech droid ailesinin sıradan bir üyesidir sadece. Onun işi bir geminin tam kapasitede çalışıyor olduğunu garantiye almaktır. Avcı gemilerinde pilota eşlik etmesi için formu dikkatle tasarlanmış olan R2 üniteleri, aslında her türlü otomasyonun gerçekleştiği uzay gemilerinin vazgeçilmez üyelerindendir. Yani anlayacağınız, Naboo Kraliçesi'nin himayesinde göreve başlayan bu bir metrelik metal eğlence yığınının kişiliğine dair hiçbir şey üretimden gelmez. Ama ne hikmetse, çoğu zaman Threepio'dan daha canlı ve atak, kimi zaman ise hınzır bir kimliğe sahiptir bu bir metrelik droid.

Artoo ve Threepio'nun arkadaşlıkları yine Anakin'in evinde, Threepio'nun "çıplak" olduğu gerçeğinin dillendirilmesiyle başlar. Birbirine bu kadar zıt iki karakterin dostluğu ise hiç bitmez, sadece arada yolları ayrılır. Artoo uzay gemilerine olduğu kadar güvenlik sistemlerine de aşinadır, o nedenle Skywalker ailesine eşlik ettiği yolculuklarda birçok tehlikeli göreve dahil olur. Hatta Carida Olayı'nda canından olur, Klon Savaşları'nın bu acılı günlerinde baştan inşa edilir. Bir kere de, ilk Ölüm Yıldızı'nın patlatıldığı günde ölümden döner. Ama bunun dışında Bothawui'den Corellia'ya, galaksinin birçok yerinde birçok tehlikenin içine girip çıkmış cengâver de bir savaşçıdır. Birçok R2 ünitesiyle standart ekipmanlara sahip olsa da, bunları kullanmadaki becerisi ve yarattığı kombinasyonlar onu aynı seri ailesinin ötesine taşır. Ve tabii, Skywalker ailesiyle olan macerası boyunca yeni modifikasyonlarla gelişir Artoo'nun kabiliyetleri. Threepio ise, Artoo'nun sahip olduğu hiçbir donanıma ya da kıvraklığa sahip değildir. O bir protokol droididir nihayetinde, üç milyondan fazla dili akıcı bir şekilde konuşur. Onun işi diplomasidir, iletişimdir. Kendi serisinden ayrıldığı en önemli nokta Anakin'in onu Tatooine'in şartlarına dayanabilir inşa etme gayesidir, o kadar. Artoo'ya görevlerin birçoğunda eşlik etse de çoğunlukla sakarlığın ve olumsuzluğun sesi olmuştur. Tüm bu kırılganlığına rağmen yaşadığı en riskli olay Bespin'deki Bulut Şehri'nde az kalsın paramparça olarak atık deposunu boylamasıdır.

Artoo ve Threepio'nun belki de en büyük başarısı, Skywalker ailesinin macerasına başından sonuna kadar tanıklık etmiş yegâne varlıklar olmalarıdır. Endor Savaşı'ndan 30 yıl sonra bile hâlâ ayakta duran bu ikili (birçok hafıza modülü müdahalesine rağmen) birlikteliklerini korumuş ve galaksi tarihinin dönüm noktalarında boş durmamışlardır. Ama ne olursa olsun, Artoo ve Threepio'nun başarısı safi beceriyle ya da kurnazlıkla açıklanamaz. Bu noktada kader, aslında bu ikilinin hayatlarını yönlendiren güç açısından doğru bir terimdir sanki. Ya da...yarı doğru. Çünkü Güç'ün kendisi varken başka bir terime ihtiyaç duymaz galaksi insanları. Hem Threepio'nun yağ banyosundan sonra "Thank the Maker!" diye içini döküşünden de bellidir bu ikilinin bir şey tarafından korunduğu. **-Sarp**





## BANA DERDİNİ ANLAT

Artoo, diğer astromech droidleri gibi kendi iletişim dilini kullanır. Bu dilin adı Binary'dir ve isim benzerliği olsa da bizim dünyamızdakinden farklıdır. Ama Star Wars'ta herkesin R2'yu anlıyor gibi davranması şüphe çeker. Threepio ile birlikteyken protokol droidi genelde çeviri yapar, Luke'un X-Wing'inde olduğu gibi bir yere bağlıyken de yazılı olarak sunar cevabını. Ama Star Wars evrenindeki açıklama şudur: Bir astromech ile çok fazla vakit geçirirseniz, genelde çıkan seslerin tınısı ve şeklinden ana fikri anlayabilirsiniz.

## ÖNCE GÜMÜŞ SONRA ALTIN

Threepio'nun Ep. I'deki çıplaklığı bir süre daha devam eder, ta ki Shmi Skywalker Cliegg Lars'a satılıp nem tarlasına yerleşene kadar. Lars droidi gümüşi bir kaplamayla donatır, çünkü çölde hırpalanmaması için bu tür bir kaplamaya ihtiyacı vardır droidin. Ama ardından Ep. III'te senatörlerle münasebeti başlayınca, tabii çok daha zarif bir hale bürünmesi gerekir ve altın rengi kaplamasına kavuşur. Sıkıntı şurada: Threepio'nun bir bacağının dizden aşağısı gümüştür. Aynı Ep. VII'de bir kolunun kırmızı olması gibi. Eski bir model olduğundan, Threepio'nun parçaları kolay bulunmaz ve yedek parça sıkıntısı vardır. Disney'e transferinden önce gümüş bacağın sebebi Ep. III ve Ep. IV arasında bir macerada bacağına konan bomba idi. Ama şimdi, Disney sonrasındaki devirde tam bir açıklama maalesef yok.





# EN VAHŞİ SAHNELER

Dikkat! Korkacak, tiksinecek ve dahi spoiler yiyeceksiniz. Tabii söz konusu yapımları görmediyseniz... Çünkü bu listeyi hazırlarken amacımız gereksiz vahşeti ön plana çıkarmaktan çok, bizi olduğumuz yere mıhlayan, beklemediğimiz anda suratımıza kroşeyi oturtan sahneleri anmaktı. "İyi ki de yaptık!" diyemiyorum. Çünkü yine irkildim arkadaş... Ben yüzüme su çarpıp geliyorum...

## ELFEN LIED (2004)

Dünyadaki tüm animeleri izlemeye vakit yok tabii ama girişteki şok etkisi bakımından herhalde Elfen Lied'i geçebilecek olan yoktur. Sadece kafasında bir kask olan çıplak bir kadının herkesi telekinetik ve vahşiliğin uçlarında hamlelerle öldürdüğü o giriş, birçok animeseverin midesini döndürmüştür. Ama asıl şok etkisi sakarlığıyla kendisini kadının, Lucy'nin önünde bulan Kisaragi'nin ölümünde saklıdır. Hiçbir tehdit unsuru olmayan bu kadın sadece kayıp duygusunu birisine hatırlatmak amacıyla vahşice katledilir.



## THE THING (1982)

John Carpenter'ın bu usta işi paranoya bilimkurgusundaki uzaylı yaratık her organik şekle girebilen groteskin dibi bir varlıktı. Alien'ın göğüs kafesinden çıkışı gibi bu arkadaş da kurbanının göğsünü dev bir ağza çevirip kalp masajı yapan doktorun kollarını ham yapıyordu. Sahnenin devamında alev makinasından kaçmak için sadece kafa olarak yoluna devam eden bu arkadaşın yaşama azmine de bizden bir alkış.



## ER RYAN'I KURTARMAK (1998)

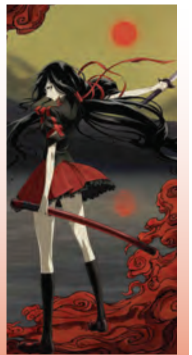
Artık bir klasik haline gelmiş kaotik ve kâbuslara konu olabilecek Omaha Kumsalı sahnesini bilmeyen yoktur. Tom Hanks kumsala yeni inmiş ve bu mermi cehenneminden kurtulup birliğini toplamaya çalışmaktadır. Yaralı bir askere denk gelir ve onu sürüklemeye başlar. Bu sırada yakınına bir bomba düşer ama o yılmaz ve askeri sürüklemeye devam eder, fakat bu kez daha hızlı ilerlemektedir. Doğru tahmin ettiniz, yaralı askerin belden aşağısı artık yoktur.



## GOD OF WAR (2010)

Kratos'un intikam hırsıyla dolup taştığınız, en gaz anınızda bile fazla gelebilen bir sahneydi Helios'un kafasını koparmak. Tuşa basma oyununu o kadar güzel yedirmişlerdi ki kafayı koparmak için zorlanan Kratos'un fiziksel mücadelesini hissedebiliyordunuz. Her şey bittiğinde geriye yırtılmaya başlayan bir boğaz ile bol kan kalıyordu.

## BLOOD-C (2011)

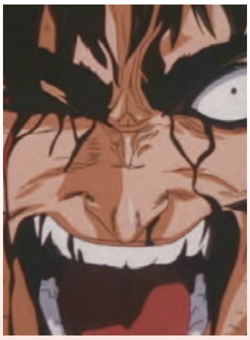


Blood: The Last Vampire ve Blood+'tan sonra böyle uyduruk bir animenin neden var olduğunu sorgulayanlar meseleyi sonradan anladı. Her şey o son bölüm içindi. Hani kanlı animeye denk gelmek pek zor bir şey değil ama Blood-C'nin son bölümü özellikle fenaydı. Anlamlı mıydı? Pek sayılmaz ama olsun. Yine olsa yine izlenir.

## GAME OF THRONES (2011)

Yılan gibiydin be Oberyn. Dans eder gibiydin. Sana, o özgüvenine inanmıştık. "Aldı bu adam bu dövüşü" demiştik. Gerçekten de almıştın. Ne olurdu intikamını daha sessizce alsaydın? Ne olurdu şov peşine koşmasaydın? Koşmasaydın da dizi tarihinin en vahşi ölümlerinden birine tanık olmasaydık... "Dağ"ın elleriyle kafanı patlattığını görmeseydik...





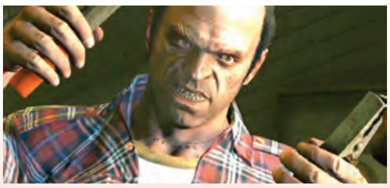
## BERSERK (1998)

Bugünün standartlarında çok etkileyici olmasa da, 90'lar düşünüldüğünde Berserk'in 25 bölümlük orijinalinin son iki bölümü o kadar şok edici, o kadar rahatsız ediciydi ki, yıllar sonra bile midemiz burularak hatırlıyoruz. Ama bu son bölümlerin esas şok edici yanı, güç adına sırttan bıçaklama ve ihanetin ne derece üst düzeye çıkabileceğini çarpmasıydı yüzümüze. +18 payesini dibine kadar hak eden bir animedir Berserk. Ve sonu, bu sınırı da zorlar.

## AMERICAN HISTORY X (1998)

Irkçılığın derinliklerinde yatan bir duygu da eşitsizliğin gücüdür. American History X'in başlangıcı da Edward Norton'un resmettiği Neo-Nazi karakter Derek Vinyard'ın güç gösterisine dönüşür. Vahşice sevişen, kavgadan kaçmayan bu nefer ona ve ailesine dokunan zencilerden hıncını barbarlığın derinliklerinden bir yöntemle çıkarır. Kurbanının ağzını açıp kaldırımı ısırmasını ister, ardından boynuna tekmeyi yapıştırır. Çünkü Derek üstündür, o ve kurbanı asla eşit olmamışlardır.





## GTA V (2013)

GTA serisi karakterleriyle, dalga geçtiği konularla her zaman için sınırların ucunda gezmiş bir seriydi. Fakat son oyunda bunun ötesine çıkan bir an vardı ki, ortada patlayan kafalar olmasa bile size vahşeti psikolojik olarak hissettiriyordu. Trevor'ın türlü alet edevatla yalvaran bir adama işkence yaptığı sahne, serinin sınırlarını esnetmişti.

## BRAINDEAD (1992)

Peter Jackson'ın aşırılıklarla dolu bu erken dönem zombi filmi baştan sona bir kan banyosu gibiydi. Fakat hiçbir şey bizi finaldeki katliam gibi sahneye hazırlayamazdı. Finalde sazı (çim biçme makinasını) eline alan sümsük Lionel ortamda kaç tane zombi varsa canlarına okuyor ve tüm evi kanla boyuyordu. Çekimler bittikten sonra çıkmayan yapay kan yüzünden evin yakılması gerekmişti.








## MS. MARVEL

### DIŞ KULVARDAN GELEN Y KUŞAĞI!

Ms. Marvel ve Captain Marvel efsanesinde sahneye yepyeni bir yüz çıktı. Willow Wilson'ın yarattığı Kamala Khan, bildiğimiz tüm Miss Marvel'lara tekmeye basmak üzere! Carol Danvers'ın Ms. Marvel'lıktan Captain Marvel'lığa terfi etmesiyle boş kalan koltuğa alışılmamış bir karakter geldi. O Pakistan asıllı Jerseyli bir çizgi roman delisi. O bir Müslüman. Hem bir dakika! O bir Inhuman mı? Willow Wilson'ın yarattığı Kamala Khan, Ms. Marvel'a getirdiği yeni solukla ilk sayısından itibaren her yıl ödüllere aday oluyor. Yetmiyor, bir de kazanıyor yahu! Ve o artık Türkçe! Arkabahçe Yayıncılık etiketiyle bizlerle olmaya başlayan Ms. Marvel, hem dünyadaki pek çok okurun kalbine, hem de Marvel dünyasının kendisine bomba gibi düştü. Haklı da. Çünkü uzun süredir tekrar eden kahraman klişelerini kenara itip yepyeni bir portre çizmeyi başardı. Bakalım güçlerini yeni yeni keşfederken bu Y kuşağı kahramanımızla biz daha neler neler yaşayacağız! **-Hazal**

**EDİTÖRÜN NOTU:** *Bu kıza dikkat. Yakın zamanda hem kalbinizi, hem de cebinizdeki parayı çalacak.* ★★★★★




## INJUSTICE: TANRILAR ARAMIZDA

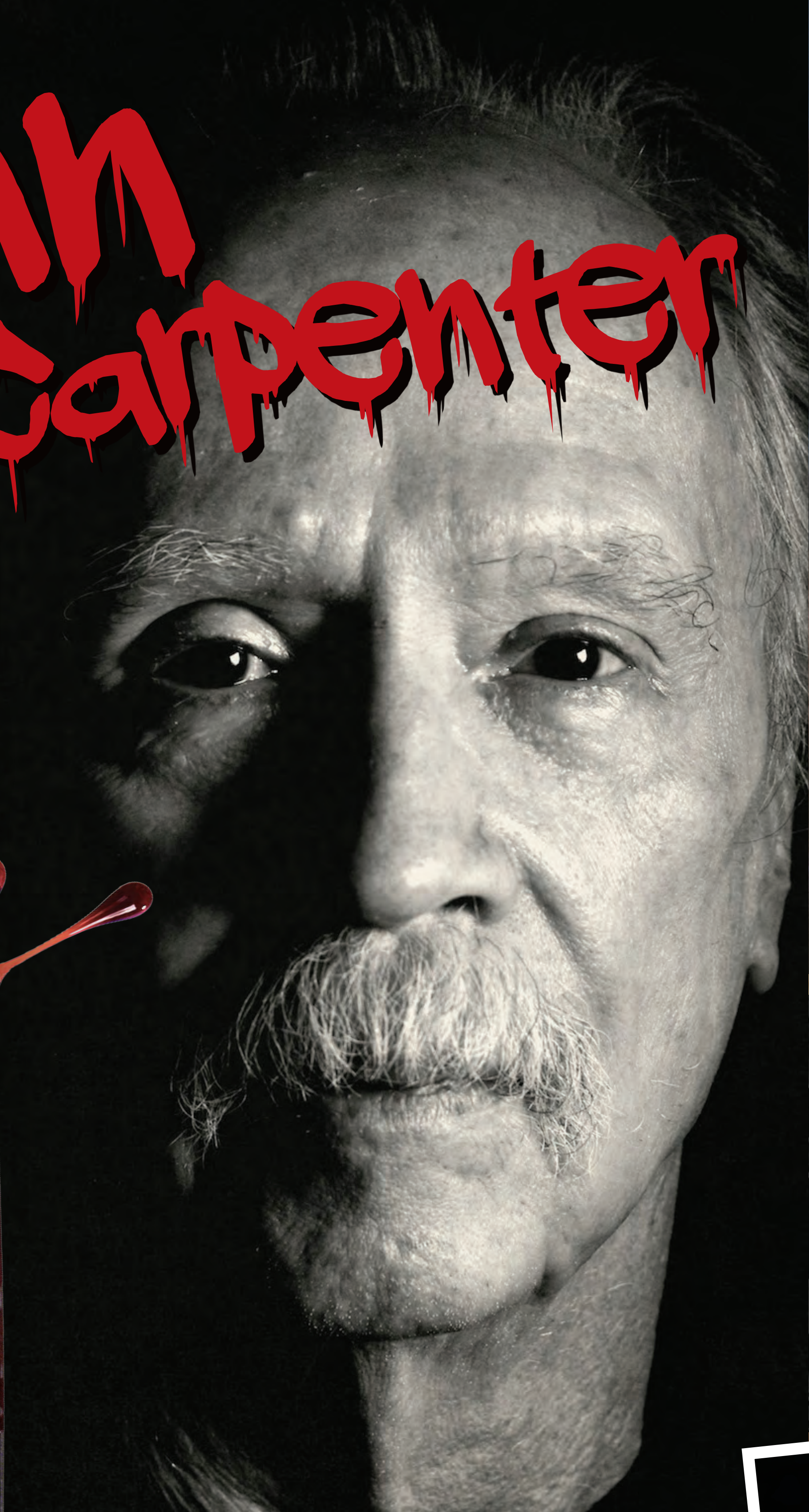
### KAHRAMANLAR ZIVANADAN ÇIKTI!

Injustice: Gods Among Us oyununu hepimiz biliyoruz. DC'nin pek çok süper kahramanıyla tekme tokat birbirimize girdiğimiz oyunu, aynı isimle başka bir yapımın solladığını da biliyor muyuz? Injustice: Tanrılar Aramızda, oyunundan yola çıkılarak ortaya konmuş eşsiz bir çizgi roman! İlk iki cildi 1 hafta arayla piyasaya sürülmüş olan Injustice, Çizgi Düşler'in özenli çalışması, sağlam çevirisi ve kaliteli baskısıyla artık "aramızda"! Suçun Soytarı Prensi Joker'in Superman'e indirilebilecek en büyük darbeyi indirmesi üzerine, Superman artık kendini tutamıyor ve Batman'in yıllardır yapmadığını yapıyor: Joker'i öldürüyor. Böylece yavaş yavaş ikiye bölünen Justice League dünyayı bir diktatörlüğe çevirmeye başlıyor. Bir yandan Superman'in tanrısal yükselişi, diğer yanda mantığın sesi Batman'in onun bu yükselişine karşı olan karşı duruşu var. Ve diğer kahramanlar birer taraf seçmek zorunda. Çılgın bir zihnin ürünü olan Injustice, daha önce tecrübe etmediğiniz türden bir maceranın sayfalarını aralıyor. **-Hazal**

**EDİTÖRÜN NOTU:** *Okuru sık sık ikilemde bırakan ve Watchmen tarzında süper kahraman olgusunu sorgulatan harika bir kurgu.* ★★★★★



# John Carpenter



## DÜŞÜK BÜTÇEYLE TİZ ÇIĞLIKLAR

**John Carpenter**'ı tanımıyorsanız bile ismini eminim duymuşsunuzdur. Yönetmenlik gibi perde arkası bir meslekte bu, her yönetmenin tadını çıkarabildiği bir lüks değil. Çoğu insan gibi, sanırım benim de kendisine ilk maruz kalışım 1978 imzalı *Halloween* ile oldu – fakat o zamanlar Carpenter'ı bilmek bir yana, yönetmen nedir onu bile bilmiyordum. Okulumuzun efsane İngilizce öğretmeni bize İngilizce film izletmeye karar vermiş; küçük yaşımızı hesaba ne kadar kattığı şüpheli bir şekilde, çok sevdiği **Michael Myers**'a maruz bırakmayı uygun görmüştü. Bugünlerde sıkça gördüğümüz aşırı korunarak büyütülen çocuklardan farklı olarak, bizim sınıf bayağı zıpırdı ve **Myers**'ın insandışı nefretiyle büyülenmiştik. 78'de çekilen bir film, daha sonradan kendi formülünü defalarca kopyalayıp alışıldık hale getiren Hollywood'un etkisine rağmen bize orijinal bir eser olarak hitap edebilmiş, Myers'ın beyaz ölü maskesi ve iri yarı silueti uzunca bir süre okul koridorlarında taklit etmeye çalıştığımız bir kılık haline gelmişti.

Bugün, çektiği filmlerin büyük çoğunluğunu birkaç kere izlemiş olarak geri dönüp bakınca, Carpenter'ın dünya ve özellikle Amerikan sinemasında ne kadar "bağlayıcı" bir rol oynadığını görmeden edemiyorum. Sanırım yaptığı en önemli şey de buydu; Amerikan kültürünün değişik dönem ve türlere ait olgularını alıp, bambaşka dönem ve türlere adapte ederek aradaki köprüleri kurmak. Bu yaptığı her işin her boyutunda görülebilir: Bir yandan bayağı önemsediği film eleştirmenlerinin aşırı havalı kültürüne karşı, sokak seviyesi mizah ve eğlence anlayışını filmlerinde gururla sergileyişinden, spaghetti western türüne olan sevgisini post-apokaliptik gelecek senaryolarına aşılayabilişine kadar, **John Carpenter** aynı zamanda bir entelektüel ve bir serseriydi. Gitar çalıyor, hippie'lerle takılıyor, insanları kırmadan, eğlenerek film çekmeye çalışıyordu. Fakat bir yandan da projelerini ciddiye alıyor, ağır temalara yükleniyor, insanoğlunu korkutan şeylerin derinine inmeye uğraşıyordu. Bu akademi eğitimli, ucuz bir çığlığı kendine çok görmeyen, az imkânla çok şey başarıp dişi tırnağında yaşayan Amerikan sinema ikonunun hayatını bir ara detaylıca okumanızı tavsiye ederim; sizi anlamayan ve size asla kıyak geçmeyen bir dünyaya karşı emeğiniz ve sevginizle nasıl ayakta durmaya devam edebileceğinizin en ilham verici örneklerinden biridir Carpenter'ın hikâyesi. O, türlere sıkışmak yerine kendini filmlerine akıtmayı seçti. Sinemanın denenmiş ve kabul edilmiş temalarını zorlayarak hep risk aldı, ama ne yapsındı, sonuçta sevdiği şey buydu. Ve bütün bunları yaparken, arkasında işlerini sevip, ilham aldığı kaynakları incelemeye merak duymaya başlayan nesiller bırakarak, Amerikan sinemasının değişik dönem ve türlerini birbirine geçirmiş oldu. Belki de hepimizin, birbirimizden ne kadar farklı olursak olalım bir noktada birleşebileceği üzerine bir inceleme gibi oldu kariyeri; toplumdan nefret eden bir anarşist veya ailesinin evinde kek pişiren bir öğrenci olabilirsiniz, sadece sörf ve çatışma izlemek isteyen bir genç veya sağcı Amerikan siyasetinin, uluslararası ticaret ve kültürel gelişime nasıl etki edebileceği üzerine bir film izlemek isteyen bir entelektüel de olabilirsiniz ve bunların hepsini Carpenter'ın aynı filminde bulmanız mümkün. Amerika kadar çeşitli ve çatışmalı bir kültürden doğan, ürkütücü olduğu kadar birleştirici bir mesajdı Carpenter'ınki: Hepimiz farklı olabiliriz, fakat olaya nereden bakarsanız bakın, nihayetinde hepimiz korkuyoruz ve hepimiz ölüyoruz. **-Erim**

***Orada, karanlığın içinde, sizi rahatsız eden bir şeyler var. Büyük sinema salonlarınız, CGI efektleriniz, devasa patlamalarınız ve epik müziğinizle üzerini örtmeye, unutmaya çalıştığınız bir dünya, John Carpenter ismiyle sürekli örtünün altında bekliyor – tüm yıkılmışlığı, korkunçluğu, bilinmezliği ve elbette havalılığı ile.***



ESCAPE FROM NEW YORK *(1981)*





THEY LIVE *(1988)*





## YAZ, ÇEK, YÖNET, BESTELE

Çocukluğunda, Western Kentucky Üniversitesi'nin müzik bölümü başkanı ve aynı zamanda elbette bir müzisyen olan babası **Howard Ralph Carpenter** sayesinde John'un bir sürü müzik aletiyle deneyim kazanma fırsatı olmuş. Sinema alanına girmeden önce babasının çalıştığı okulda okuyan ve The Coupe de Villes adında gayet aktif bir rock grubu olan Carpenter, film üzerinde çalışmaya başladıktan sonra da kullandığı müziğin büyük kısmını kendisi besteleyip çalmıştır. Setin yoğun temposu ve sinemalarda gösterime girecek bir filmin gerektirdiği tüm basın çalışmaları arasında, Carpenter'ın favori üretim aşaması olan müzik, birkaç günlüğüne telefonunu kapatıp herkesten uzaklaşarak yalnızca müziğin üretimine odaklanabildiği sevgi dolu bir süreç. Çoğu filminde dijital klavye temelli müzikler yapan Carpenter, dünyadaki neredeyse her klavyeyi çalabilmesine rağmen, bugüne dek hâlâ tek bir nota yazamadığını veya okuyamadığını da açıklamaktan çekinmiyor. Müziklerinin film boyunca çok öne çıkmasını istemiyor, film devam ettikçe arka plana eriyip, müzik olduğunu bile unutsun istiyor seyirci. Bunu anlatmak için bir keresinde halı örneğini kullanmıştı: "İyi bir halı, altınızda durur ve sizi destekler, fakat hiçbir zaman evin en fark edilen kısmı olmamalıdır. Halının varlığını hissetmeli ve tatmin olmalısınız, fakat odaklandığınız şey halı olmamalı".

## ADAM OYUN SEVİYOR BEYLER!

Evet, John Carpenter aynı zamanda video oyunlarının gelişmiş bir sanat formu olabileceği düşüncesinin en iddialı savunucularından da biri. 2010 yılında *F.E.A.R.* serisini destekleyip, yeni gelecek üçüncü oyunlarına katılmak istediğini duyurarak projeye dâhil olan Carpenter, aynı zamanda bir gün *Dead Space* oyunlarını filmleştirmek istediğini söylemiş. Tabii favori filmlerimden olan işi *Escape From New York*'ta, Carpenter'ın favori aktörü **Kurt Russel**'ın oynadığı ana karakter Snake Plissken, **Hideo Kojima**'nın *Metal Gear Solid* serisi için **Solid Snake**'e örnek olarak aldığı karakterdir.

## AZLA ÇOKU BAŞARMAK

Carpenter için, "düşük bütçenin kralı" derler. Üniversite ve hatta lise yıllarında minimal bütçe ve ekipmanla yaptığı projelerde kendini pişirdiği için, sonraki projelerinde de her zaman çok düşük bütçeli çekimleri, çok kaliteli sunabilme yeteneğini kaybetmemiş. 320 bin dolarla yaptığı filmden 65 milyon dolar gişe aldığı, 5 milyon dolarlık bütçeyle çalıştığı bir filmde, piyasanın geniş bir kitlesinin filmin en az 70 milyon dolar ettiğine inandığı bir dönem olmuştu. CGI efektleri, devasa aktörler ve pahalı tanıtım kampanyaları olan Hollywood'da bu çok ender yetenek, küçük projeleri besleyebilen Carpenter'ın büyük oğlanlarla aşık atabilmesini sağlıyor.

## BEN İYİ BİRİ DEĞİLİM, KOVBOY!

Bugüne kadar hiçbir Western çekmemiş Carpenter, yine de bu türün en sevdiği tür olduğunu açıklamıştı. Filmlerinde her zaman klasik western'lara göndermeler bulunması da bunun en net örneği. Çocukken Rio Bravo'yu defalarca izleyip, western'ın hayatının ilk aşkı olduğunu söyleyen Carpenter, işe bu tür filmler çekmek için girdiğini, ama o dönemde televizyonda temanın aşırı kullanılmış olması ve sonrasında Spaghetti Western'larla daha iyisinin yapılamayacağına ikna olması üzerine hiç western çekmediğini söylemişti. Bence sen bu kadar seviyorsan, git bi' konuş be abi!



# THE LITTLE PRINCE




## *BİZ BÜYÜDÜK VE KİRLENDİ DÜNYA*

**Yönetmen:** Mark Osborne **Oyuncular:** Mackenzie Foy, Rachel McAdams, Jeff Bridges, Paul Rudd **IMDb Notu:** 7,8

Bir çocuğa verebileceğiniz en büyük armağan onun hayal gücüne saygı duymaktır bence. Zira çocukluk maddi kazanımların değil, kişiliğimizin yapı taşlarının sağlam oturmasının önemli olduğu bir dönem. Elbette herkesin çocukluğu aynı şekilde gelişmeyecektir, fakat daha o yaşlardan örneğin bir kitap sevgisini bu eğrilmemiş ağaca aşılayabilirseniz gelecek adına epeyce hayırlı bir işe de imza atmış olabilirsiniz.

Fransız yazar **Antoine de Saint-Exupéry** imzalı "*Küçük Prens*" işte tam da hayallerin yeni yeni kurulmaya başlandığı çocukluk ve sonrasında gelen ilk gençliğe hitap eden, okunduğu her yaşta farklı anlamlar çıkarabileceğiniz yazıla gelmiş en iyi çocuk kitaplarından birisidir (belki de en iyisi). Dünya üzerinde en fazla dile çevrilen 3. kitap olma özelliğini taşıyan eserden yine Fransızların uyarladığı (*Kung Fu Panda*'nın yönetmeni **Mark Osborne**'u işin başına getirerek) animasyon film ise sırtlandığı ağır yükün altında ezilmeyen bir yapım olmuş.

Hikâye, kitabı direkt takip etmektense onu "öykü içinde bir öykü" mantığıyla ele alıyor ve ismi hiç zikredilmeyen küçük bir kızın büyüme serüvenine arka plan olarak kullanıyor. Kontrol delisi annesinin yaz için ona yaptığı tabloyu (çünkü büyük okula girecek kızımız) saniye saniye uygulamaya çalışan küçük kızın planları daha ilk günden yaşlı ve hafif çatlak komşunun uçak pervanesinin evi darma duman etmesiyle bozulur. Bu olay ikisi arasında bir dostluğu başlatır ve yaşlı havacı kıza gençliğinde yaşadığı bir olayı anlatmaya başlar. Anlattığı ise Küçük Prens'in sürreal ve sınırsız hayal gücü ile dolu dünyasından başkası değildir. Normalde 3D animasyon şeklinde ilerleyen film, kitaptan kısımların anlatıldığı yerlerde muhteşem bir stop-motion stiline bürünüyor ve kitabın o naif çizimlerini tam manasıyla yansıtabiliyor. Ayrıca filmin ikinci yarısında orijinal öyküye yapılan radikal eklemeler (içiniz burkulabilir) ve bunun küçük kızın macerasıyla olan bağları oldukça keyifli bir seyirlik yaratmış. Yaşlı havacı rolünde **Jeff Bridges**'ın dikkate değer bir seslendirme performansı sunduğunu da ekleyeyim. Böylesi başarılı bir uyarlama bir gün *Martı Jonathan Livingstone* için de yapılır umarım.

Bu filmi izleyin. Öncelikle eski bir dostu ziyaret etmek için izleyin. Gerçek dünyanın banal koşturmacasından sıyrılmak için izleyin. Hayatınız A noktasından B noktasına savrularak geçiyor ve buna dur diyemiyorsanız birazcık nefeslenmek için izleyin. Çocukluğunuzu hatırlamak için izleyin. Zira siz de bir fili yutmuş yılana şapka gözüyle bakanlardansanız, *Küçük Prens*'i tekrar okuma zamanınız gelmiş de geçiyor bile. Havacının dediği gibi; "Büyümek sorun değil, esas mesele unutmamak". **-Eren E.**



### 80'LERDE DE BÜYÜYEMİYORDUK

**STAND BY ME (1986)**
Ergenliğin sınırındaki 4 arkadaş yaz tatilinin son gününü kasabanın dışındaki raylarda öldüğü rivayet edilen bir çocuğun bedenini bulmak için yola çıkarlar. Türlü dramın yaşandığı sert bir filme de konu olurlar.

**E.T. (1982)**
Steven Spielberg'ün bu filmi kazara dünyamıza düşen sevimli bir uzaylının, evine dönüş yolu ararken bir çocuk ile kurduğu dostluğu anlatıyordu. Filmin barışçıl söylemi hep düşman uzaylıya alışmış seyirciyi şaşırtmıştı.

**DEAD POETS SOCIETY (1989)**
Yatılı bir erkek kolejinin gençleri, okullarına gelen edebiyat hocası John Keating ile şiirin büyülü dünyasıya tanışırlar. Önemli hayat dersleri alsalar da gerçekliğin ağır balyozu sırtlarına iner. "O Captain! My Captain!" sahnesinde hanginiz ağlamadıysa tek ayak üstünde dursun!

**EDİTÖRÜN NOTU:** *Çocukluğumuzun hayalperest ve hülyalı zamanlarına bir aşk mektubu olmasının yanı sıra, klasik bir eser, özü bozulmadan nasıl modernize edilirin şık cevabı olarak da izlenmeyi hak eden bir film.*

★★★★☆

# ANT-MAN

Ah Edgar Wright ah! Şu filmi sen çekecektin de o zaman görecektik esas eğlenceyi. Kabulümdür ki Paul Rudd'un hayli sempatik bir şekilde hayat verdiği Marvel'in en uçuk kahramanlarından Ant-Man'in bu ilk gövde gösterisi kötü bir film değil. Ama olabileceği daha iyi filmi de satır aralarında görmek doğrusu insanı üzüyor. Tuhaf komedi anlayışı ve küçülme sahnelerindeki yaratıcılık filmin esas yaratıcısı Edgar Wright'ın izlerini taşıyor kaçınılmaz olarak ve aksiyon sahneleri de ortalama bir Marvel filminden bekleyebileceğimiz kadar iyi. Ama işte bir şeyler yanlış gitmiş bir yerlerde ve stüdyonun el attığı senaryo ile şu an izlediğimiz iki arada bir derede film ortaya çıkmış. Konusu gayet yavan ve esas düşman da gayet kişiliksiz kalsa da eğlenceli olmayı başarmış en azından! Pek bilmediğimiz bir kahramanın filmine göre gayet iyi bir başlangıç yaptığını ve Avengers'a da güzel bir ekleme olacağını da öngörebiliyoruz. Lakin iş kendi ayakları üzerinde durmaya gelince 6 bacak bile bu çalışkan karıncayı yürütmeye ucu ucuna yetmiş. **-Eren E.**

**EDİTÖRÜN NOTU:** *Marvel sinematik evrenine şen şakrak bir giriş yapan Ant-Man boyundan "büyük" işlere kalkışmıyor. İyi de ediyor.* ★★★☆☆



**Yönetmen:** Peyton Reed **Oyuncular:** Paul Rudd, Michael Douglas, Evangeline Lilly **IMDb Notu:** 7,6



# INSIDE OUT

Bu yazıya "Pixar yeniden toparladı kendini" diyerek başlamayı düşünmüştüm, ama aslında hiç bozmamışlar ki! Bir tek arada Cars 2 ve Monsters University ile çıtayı çok düşürmüşlerdi. Ama doğruya doğru, Wall-E'den beri kendilerini aşma konusundaki alışkanlıklarını unutmuştu Pixar. Inside Out ile tam anlamıyla kendilerini aşmışlar. Bir kız çocuk babası olarak, gözümde bir damla yaşla seyrettim Inside Out'un (Türkçesi: Tersyüz) tamamını. Bu yaşın kaynağı bazen gülmekten katıldığımdan, bazen de Riley'in iç dünyasında yaşadıklarına duyduğum empati oldu. İnsan beyninin nasıl çalıştığını bu kadar güzel karikatürize edebilmeyi başka bir animasyon firması yapabilir miydi acaba? Yapabilse bile bu kadar insancıl olur muydu? Hiç sanmıyorum. Çok fazla da lafı uzatıp filmin en ufak bir sahnesinin bile tadını kaçırmak istemiyorum. 7'den 77'ye hepiniz alıp izleyin Inside Out'u. **-Sinan**

**EDİTÖRÜN NOTU:** *Son yılların en iyi animasyon filmini sinemada kaçırdıysanız, bari BluRay'de aynı hataya düşmeyin.* ★★★★☆

**Yönetmen:** Pete Docter, Ronnie Del Carmen
**Seslendirenler:** Amy Poehler, Phyllis Smith, Richard Kind, Kaitlyn Dias **IMDb Notu:** 8,4

# VIY

Ukraynalı yazar Nikolai Gogol'un kısa bir öyküsünden uyarlanan ve Rus ortak yapımı olan Viy en kısa tabirle gotik bir macera filmi. Özellikle Sleepy Hollow ile benzeştiğini düşünüyorum. İngiliz haritacı Jonathan Green'in yolunun ücra bir Ukrayna köyüne düşmesi ile başlayan olaylar dizisi batıl inançlar ve bilimin çarpışmasına da sahne oluyor bir yerde. İçerisinde fazlaca Hristiyanlık övgüsü taşıdığını düşünsem de (ki Slav halklarının Hristiyanlıkla olan uzun mücadelesini hatırlayınca ironik bir durum) filmin özellikle yaratık tasarımlarının Hollwood'a parmak ısırtacak bir kaliteye sahip olduğunu inkâr edemem. Yine fazla bilmediğimiz bir coğrafyanın halk anlatısından uyarlandığı için de kendine has bir tarzı olduğu söylenebilir. Biraz gereksiz karışık bir akışı olsa da aynı tip gotik filmlerden bıktıysanız Viy size ilaç gibi gelecektir. **-Eren E.**

**EDİTÖRÜN NOTU:** *Rusların bu fantastik denemesi karmaşık öykü anlatımı ve bazı tartışmalı öğeler yüzünden sekteye uğrasa da orijinal görselliği ve atmosferi sayesinde keyifli bir seyirlik olmayı başarıyor.* ★★★☆☆



**Yönetmen:** Oleg Stepchenko **Oyuncular:** Jason Flemyng, Andrey Smolyakov, Agnia Ditkovskite, Charles Dance **IMDb Notu:** 5,4



CHUCK WENDIG

# STAR WARS: AFTERMATH

## "ÇÜNKÜ BİZ, GALAKSİNİN KEMİKLERİNE İŞLEMİŞ BİR HASTALIK GİBİYİZ"

İkinci Ölüm Yıldızı patlatılmış olabilir ama savaş, bitmekten çok uzak. İmparator'un ve onun hizmetkârı Darth Vader'ın ölüşüne inanmayıp bunun bir Asi İttifakı propagandası olduğuna inanlar var, ölmüşlerse de bunun cesaret edeni ödüllendirecek bir imkân olduğunu düşünenler ise çoğunlukta. İşte tam da bu nedenle Dış Halka'nın bile unuttuğu Akiva gezegeninde büyük bir şeyler dönüyor.

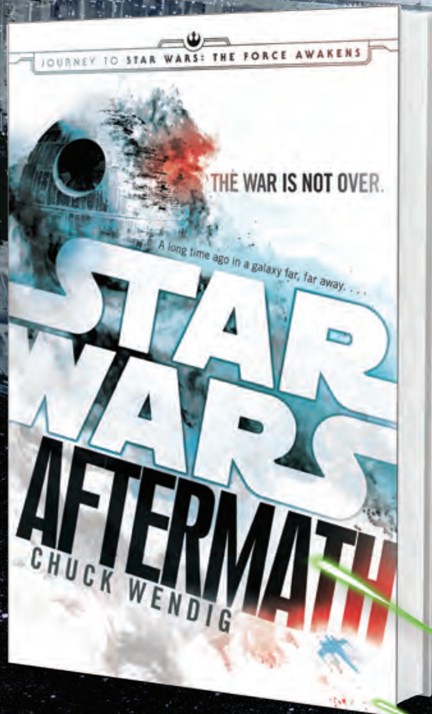
*Star Wars: Aftermath*, (*Savaşın Sonrasında* diye çevirebilirim) yenilenmiş Star Wars külliyatının ilk kitaplarından. Ep. VI'nın sonundaki Endor Savaşı'ndan birkaç ay sonrasını anlatan kitapta o savaşın parçası olmuş farklı karakterler ve İmparatorluk'un bir grup üst düzey yöneticisi ana karakterlerimiz. Çok fazla hikâyeyi, farklı insan gruplarından anlatmaya başlayan kitap bugüne kadarki Star Wars kitaplarında görmeye alıştığımız şekilde herkesi tek bir potada eritiyor sonlarda.

Kitaba dair ilk yorumum, Amazon'da okuduğum başka bir yorumla örtüşüyor aslında. "Bu kitap ya hiç editör yüzü görmemiş, ya da çok ağır düzenlemeden geçmiş" diyordu o yorum, bense ikincisi diye düşünüyorum. Star Wars'un yeni külliyatındaki ilk eserlerden (ilk üçlemenin başlangıcı) olmak, neyi anlatıp neyi anlatmayacağına dair çok büyük kafa karışıklığının olması demek. O nedenle birçok yerde karakter betimlemeleri yok (filmlerde kim oynayacak bilinmiyor diye), bazı yerlerde kocaman altın makaslar girmiş sanki metne. Kitabın sonunda biraz hayal kırıklığına uğruyorsunuz, ama Chuck Wendig'i araştırdığımda kötü bir yazar olarak lanse edildiğini görmedim. Bu da demek ki, Del Rey'in editörleri metnin canına okumuş olabilir.

Diğer bir konu ise kısa cümlelerden oluşan bir anlatımı olması. Kesik kesik cümleler heyecanı yüksek tutuyor gibi gözükse de aslında daimi bir diken üstünde olma hissiyle kavramı eskitiyor. İş gerçek aksiyona geldiğinde bünyeniz alışmış oluyor, anlamı kalmıyor. Bir de geniş zamanda yazılmış kitap (simple present), bu da yine benim kişisel olarak sevmediğim bir şey. Ama bu iki yorum fazla subjektif, doğrudan kitabın değerini etkilemesin gözünüzde.

Kitap İngilizce, İhsan ve Hazal'la paslaştık ama herhangi bir çevrilme girişiminden haberdar değil kimse. O nedenle yanda az çok neler olup bittiğini anlatacağım sizlere (spoiler olacak). Sonuçta filmlere/diğer eserlere göndermeler de var. Mesela Coruscant'ın 1313. katından bahsediliyor bir yerde, nasıl da pis ve yasadışı işlerin döndüğünden. İptal edilen *Star Wars 1313* de orada geçecekti zaten. Aynı şekilde Dex'in Diner'ı (Ep. II'de Obi-Wan'ın gittiği, Kamino okunun kökenini öğrendiği yer) da referans olarak veriliyor. Her şeyi anlatmam tabii ki mümkün değil ama bundan sonrası için de bildiğimiz (Jakku Savaşı gibi) konulara bile mizahi göndermeler var.

*Aftermath* müthiş bir edebi eser değil. Hatta okuduğum eski Star Wars kitapları düşünülünce, çok iyi bir kitap da sayılmaz. Ama "ilk çıkan" Star Wars kitaplarını hatırladığımda (filmlerin kitaplaştırılmış hali), bundan iyi bir şey gelmiyor gözümün önüne. Çok iyi bir başlangıç değil *Aftermath*, ama tümüyle yoksayacağınız bir eser de sayılmaz. **-Sarp**




## NELER OLUYOR PEKİ?

İmparatorluk'un yenilgiden sonra kalıntılarını bir araya getirmek isteyen hırslı amiral **Rae Sloane**, ikinci Ölüm Yıldızı'nı patlatmada önemli bir yeri olan ve savaş sonunda oğlunu bulmak için Akiva'ya gelen **Norra Wexley**, Endor Savaşı'ndaki yenilgiden sonra kaçan eski İmparatorluk subayı **Sinjir Rath Velus**, İmparatorluk'un çöküşüyle kendi ismini toparlamaya çalışan Zabrak kelle avcısı **Jas Emari** bizim hikâye öbeklerimizi oluşturuyorlar aslında. Sinjir ve Vas, Endos Savaşı'nda gezegen üzerindeyken Norra reaktörü patlatmak için Millennium Falcon'un yanında uçan Y-Wing'in pilotuymuş. Filmlerde gördüğümüz isimler de kitapta yer alıyor. Mon Mothma, yeni şansölyemiz ve Coruscant'ta değil de kendi gezegeni olan Chandrila'da kuruyor senatoyu. Savaşa karşı olduğundan Amiral Ackbar'dan orduyu %90 oranında terhis etmesini istiyor. Rae Sloane, İmparatorluk'ta kendine "Grand" titrini veren Moff Valco Pandion'u, Palpatine'in yakın danışmanlarından Yupe Tashu'yu, bankacı Arsin Crassus'u, yenilgiyi kabullenmiş general Jylia Shale'i ve arşivci Februs Temmt'i bir araya getiriyor. Bu gruptan Yupe Tashu'nun karanlık tarafa dair ekibi yönlendirme çabaları dikkate değer. Her şeyi bırakıp bilinen galaksinin dışına çıkmayı öneriyor, çünkü Karanlık Taraf'ın gücünün onlara rehberlik edeceğine inanıyor. Rae Sloane ise tek başına düzenlemiyor bu işi. Gölgelerde bir efendisi var onun da. Tanıdık isimlerden sadece Chewbecca ve Han Solo'yu görüyoruz kitapta. Bir görevdeyken ellerine geçen bilgiye odaklanıyor, Kasshyyyk'i İmparatorluk'tan kurtarmaya girişiyorlar. Son olarak, Kinro Göktaşı diye bir olay eklenmiş. Bu göktaşı binyıllar önce merkez sistemleri tehdit ederek girmiş galaksiye. Ama Jedi'lar toplanıp Güç'ü kullanarak uzaktan bu göktaşını yok etmeyi başarmışlar. Kinro olayı ve Yupe Tashu'nun konuşmaları, haritalandırılmamış uzayda büyük bir tehlikenin yattığını, bunun da külliyatta önemli bir yer edeceğini düşündürüyor.




CIXIN LIU

# ÜÇ CİSİM PROBLEMİ

## ÇÖZÜMSÜZ BİR PROBLEM, İDDİALI BİR KURGUYA DÖNÜŞÜRSE

Üç cisim problemi, astrofizikte yer alan gerçek bir problem olduğu gibi, çözümsüzlüğü kanıtlanmış sıra dışı bir problemdir de. Henüz onu çözen olmadı; zaten çözülemeyeceği de ortaya konuldu. Çinli bir bilimkurgu yazarı olan Cixin Liu, ilk olarak İngilizceye çevrilmesiyle yeri yerinden oynatarak Avrupa ve Amerikalılar'ın tekelinde olan prestijli bilimkurgu ödülü, Hugo Ödülü'nü bu romanıyla kazandı! Dahası, geçtiğimiz ay ülkemize gelip imza da dağıttı. Cixin Liu, bize Mao'nun Kültür Devrimi ile başlayan yıllardan yola çıkarak Çin'in uzak olduğumuz tarihine ışık tutuyor. Bilim insanları üzerinden yürüyen kanada bakış yapan Liu, sonrasında 30 yıl ileriye geçerek 2000'li yılların bilim insanlarını karşımıza getiriyor. Peki konu ne? Konu, aslında bizim insan olarak bu dünyayı hak edip etmediğimiz. Çünkü üç cisim problemini birebir yaşayan bir başka uygarlık kendi dünyasını terk etti ve bizimkini ayağımızın altından çekip almak için geliyor. Bu, ev için yapılan bir mücadele olacak. Ama öncesinde Liu'nun engin astrofizik ve mühendislik bilgisiyle dolup taşan, sağlam bilimsel temellere dayanan kurgusunda tüm gizemleri çözmemiz gerek. Daha da önemlisi, biz bu dünyayı gerçekten hak ediyor muyuz? **-Hazal**

**EDİTÖR NOTU:** *Uzun zamandır bilim yanı dense bile, kurgu yanı eksik eserlere Çin'den bir cevap geldi.* ★★★★★

ANN LECKIE

# ADALET

## İMPARATORLUĞA ADALET GELECEK!




Bir kitap düşünün ki yıllar yılı savaşlarda ya da uzay keşiflerinde sadece bir metal yığını olarak gördüğümüz uzay gemilerini başrole koysun. Bir eser düşünün ki o uzay gemisinin kendisine bağlı "bağıl" adında insan uzantıları olsun. Bu insanlar bir zamanlar özgür bireylerken bağıl yapılmak üzere gemilerin yapay zekâsına bağlanmış ve onların birer parçası, birer uzvu haline getirilmiş olsun. İşte Toren'ın Adaleti adlı gemiden geriye kalan tek şey Breq. Bir zamanlar sayısız bağılıyla kolektif bir bilinçti; şimdiyse tek bir bağılın insan bedenine sıkışıp kalmış ve çok değerli bir nedenle intikam arayan bir uzay gemisi o! Ann Leckie'nin bu ilk eseri bilimkurgu camiasının en prestijli üç ödülünü aynı anda kazanma başarısını göstermiş eşsiz bir eser. Size uzay operası alt türünün silahlı çatışmalı, bol aksiyonlu atmosferi yerine, akıl oyunlar üzerine, orijinallikte sınırları zorlayan, zeki bir kurgu vadediyor. Dahası, bir ilke imza atarak karakterlerin cinsiyetlerine hiç yer vermeden, kitap boyunca karşılaşacağımız tüm o isimlerin cinsiyetlerini bizden saklayarak bize cinsiyet kavramının da beyhudeliğini gösteriyor.

***"İmparatorluğa adalet gelecek".*** Siz de göreceksiniz! **-Hazal**

**EDİTÖRÜN NOTU:** *Türünde devrim niteliğinde bir eser. Enfes!* ★★★★★




HUGH HOWEY

# WOOL #2: VARDİYA

Silo ile başlayan post-apokaliptik macerada, sıra geldi ikinci kitap olan Vardiya'ya! İlk kitapta yaşanacak hâlden çıkalı uzun yıllar olmuş dünyada, yerin altındaki bir silo içindeki insanları tanımış, nedeni belirsiz cinayetlerin peşine düşerken dünyanın ve silonun geçmişi üzerine çılgın bir macera yaşamıştık. İkinci kitaptaysa ilk eserde tanıyıp benimsediğimiz karakterleri ardımızda bırakıyor ve geçmişe gidiyoruz. Silonun yapımına ilk olarak nasıl başlandığını 2040'lı yıllarda görüyorken, bir yandan da 2110 yılında gözlerini açıp uzun uykusundan uyandırılmış, vardiyalı bir işçiyle aklımızdaki soru işaretlerini gidermeye çalışıyoruz. İlk kitapta gördüğümüz klostrofobik ortamı ve harika kurgusuyla macera devam ediyor. Serinin çevirmeninin M. İhsan Tatari olduğunu söylemiş miydim? **-Hazal**

# UYGULAMALARLA UNITY 3D VE ANDROID İLE OYUN GELİŞTİRME

Üç aşağı beş yukarı oyun oynayan herkesin aklına aynı soru gelmiştir muhakkak: Ben de oyun yapabilir miyim? Türkiye gerçeklerini ele alırsak bundan 10 yıl öncesinde bu sorunun aklımıza gelmesiyle gitmesi bir olurdu. Fakat zaman içerisinde küresel piyasaya daha entegre olan Türkiye, yeni oyun motorlarının raflarda yer almasıyla birlikte oyun geliştirme konusunda çok daha aktif bir ülke haline geldi. Ancak oralarda bir yerlerde biliyorum ki hâlâ bu işe nasıl girişeceğini kestiremeyen, bir oyunun yapılış aşamasını canlandırmakta zorlanan neferler var. İşte o neferler için bu kitap, aranan kan niteliğinde. Uygulamalarla Unity 3D ve Android ile Oyun Geliştirme, adı üzerinde adım adım bu işi örnekleriyle gözler önüne seriyor. Kafanızdaki projeyi nasıl şekillendireceğiniz, şekillendirdikten sonra bir oyun motoruyla nasıl bir oyun haline getireceğiniz, ses efektlerinden işin görsel boyutuna kadar bu kitapta detaylıca gözler önüne seriliyor. **-Enis**



2. SEZON

# STAR WARS: REBELS

## AMA GERÇEK STAR WARS BU DEĞ…BU

Eski Star Wars'un rafa kaldırılıp yenisinin servis edilmesinde eskimeye başladık bile. Baksanıza, burada oturmuş *Rebels*'ın ikinci sezonunu tartışıyoruz. İlkini geride bıraktık, ikinciyi yarıladık ve kabul etsek de etmesek de *Rebels*, Star Wars'un yeniden başlangıcının bir yapıtaşı artık.

İyi haber, ilk bölümü izledikten sonra (eğer kafada kalmış olsaydı) saçı başı yolacak kadar sinirlenmemin sezonun ilerleyen günlerinde azalmış olması. *Rebels*, ilk sezonunu tamamlarken öncülü *Clone Wars*'a göre "bir tık daha" ciddi olduğunu gösterdi aslında. Kötü haber ise, bu ciddiyet artışı ya da bütünlük hâlâ biz yetişkinlerin hayatında yer edecek kalitede değil. Ama dünya sadece yetişkinlerden oluşmuyor, o nedenle sezonun başlangıcına bir bakış atmak şart.

Özellikle mimiklerine hayran olduğum kaptanımız Hera'nın aslında geniş bir Asi İttifakı'nın askeri olduğunu öğrendikten, Clone Wars'tan Ashoka Tano'nun da ilk sezon sonunda ufaktan da olsa katıldığı ekip artık Phoenix Bölüğü'nün bir parçasıdır. Kanan'ın "Asicilik oynama" konusundaki sıkıntıları, Ezra'yı eğitmede çektiği zorluklar, Ezra'nın Sabine'e platonik ilgisinin arada yemlenmesi, Sabine'in neden olduğunu bilmediğimiz şekilde değişen saç rengi ve yine Clone Wars'tan hatırladığımız Rex'in kendisini göstermesi ana değişiklikler. Bunlar dışında her şey aynı (Zeb ve Chopper ikilisinin şebeklikleri dahil). En fazla iki bölüm süren ufak hikâyelerden oluşuyor *Rebels* her daim. *Clone Wars*'a göre daha gelişmiş gözüktüğüne inandığım *Rebels*, beni çeken bir özelliğe de sahip: O eski üçlemenin retro teknolojik tasarımları her eklenen gemide, silahta, dizi içi sohbette kendisini gösteriyor. Ekranlar eskiye uygun, arayüzler filmlerden hatırladığınız gibi. Ben o devri çok sevdiğim için bunu görmek ayrıca keyifli geliyor bana. Bunun dışında yeni dünyaya dair bilgiler de veriyor. *Clone Wars* bizi galaksinin farklı kültürleriyle tanıştırmıştı, Rebels da bizi sistem ve kurumlarla tanıştırıyor. Klonlara ne olduğunu öğrenmek güzel bir detay mesela, ya da B-Wing gemilerinin kökeni de öyle. İlk sezondaki İmparatorluk Akademisi konseptini hatırlatıyor ve bu iyi bir şey.

Ama her şey gibi, bu tanışıklık da çok yüzeysel. Mantık hataları fazla, karakterler eninde sonunda küçükler için bir serinin parçası olduklarını kanıtlıyorlar. Yanlış anlamayın, olacağını düşündüğümden daha ciddi olduğunun altını bir kez daha çiziyorum. Ama bu eşiği bir kere geçti mi beklentiler artıyor, bir sonraki sahnede hayal kırıklığı oluşuyor hemen (atmosfer yokken nefes alabilen karakterler gibi). Bir yetişkin olarak düşününce, *Rebels*'ı önermiyorum arkadaşlar. Ben bir görev olarak izleyeceğim. Çok acı çekmiyorum, kabul ama siz zamanınızı daha iyi değerlendirebilirsiniz. Bir gün *The Force Awakens*'ın üçlemesine bağlanırsa bu karakterler, ben burada size anlatmak için bulunuyor olacağım zaten. Demek ki neymiş, sadece keyif aldığımız kaliteli oyun ve kültür öğelerinden ibaret değilmiş bizim yaşamlar da. **-Sarp**

### KULAKLAR MUTLU

Rebels'ın seslendirme ekibi iyi, zamanında Clone Wars da iyiydi gerçi, ama orada filmlerden hatırladığımız karakterlerin başkalarına emanet edilmesi bir problemdi. Burada Vader'ı ve İmparator'u kulak tırmalayıcı bulsam da ana ekibin seslerine ısınmamak mümkün değil. Hera'nın mimikleri, en karakterli kısım tabii. Karakteri anaç tavırlarının ötesinde ciddiye almamı sağlayan önemli bir özellik. Müzikler konusunda ise ilk sezondaki gibi Star Wars'un (az ve çok) bilinen tınılarını elden geçirip, kendince bir aranjman sunuyor. İyi de yapıyor.

**EDİTÖRÜN NOTU:** *Yeni Star Wars külliyatı konusunda yetkin olmak istiyorsanız, izlemek gerekli. Ama vaktinizi daha iyi değerlendirebilirsiniz, hayat kısa.* ★★★☆☆

**Yapımcı:** Simon Kinberg, Carrie Beck, Dave Filoni **Oyuncular:** Vanessa Marshall, Taylor Gray, Tiya Sircar, Freddie Prinze Jr. **IMDb Notu:** 7,9 **Yayınlandığı Kanal:** Disney XD



1. SEZON

# MARVEL'S JESSICA JONES

*Daredevil*'in kalitesine şahit olduğumuzdan beri Marvel'ın ikinci Netflix çıkarması olan *Jessica Jones*'u bekliyorduk. Harika fragmanlardan gazlandıkça gazlanmış, tepemize bir başka bombanın düşmesini beklemeye başlamıştık.

Sonunda 20 Kasım geldi çattı ve bütün sezon komple önümüze serildi. En baştan söylemek lazım ki, *Daredevil*'a kıyasla daha hafif tonlu, daha eğlenceli ve ana karakterin monologlarıyla, arada arkaya verilen melodilerle noir tarafı çok daha ağır basan bir dizi olmuş *Jessica Jones*. *Daredevil*'a kıyasla çok farklı bir tarza sahip olduğunu özellikle başlarda bol bol seks sahnesi barındırmasından da anlıyorsunuz. **Krysten Ritter**'ın Jessica Jones portresi ise çizgi romandaki zaman zaman utangaçlaşan kıza kıyasla daha bir serseri, daha bir arsız. Ama kaynak materyaliyle bağını koparmamış; çizgi romanla birebir olan birkaç küçük sahne var ve eğer farkına varırsanız izlerken mest olmanıza sebep oluyorlar. Çizgi romanda iki sayı sürüp ardından çözüme kavuşan Purple Man hikâyesi de, radikal değişikliklerle bütün sezona yayılmış ve kıyasla daha feminist ve alt metin kaygısı güden bir hale getirilmiş. **David Tennant**'ın performansı ise tek kelimeyle muazzam. Kilgrave'in aslında fragmanlarda görülenden çok daha orijinal bir kötüye evrildiğini ve ön adının dizide değiştirildiğini söylemekten mutluluk duyuyorum (azıcık arayın, demek istediğimi anlayacaksınız). Bu arada dizi çok kişisel bir hikâye ilerletmesine rağmen, daha büyük Marvel Evreni'ne referanslarda bulunmayı ve tohumlar ekmeyi yine ihmal etmiyor. Hadi bakalım, *Defenders*'a giden yolu yarıladık sayılır! Sıra Luke Cage'de! **-Onur**

**EDİTÖRÜN NOTU:** *Marvel'ın, Sinematik Evren'in dizi koluna yaptığı son ekleme de hiç çizgisini bozmadan, "tık" diye oturuyor.*

★★★★☆

**Yaratıcı:** Melissa Rosenberg **Oyuncular:** Krysten Ritter, Rachael Taylor, David Tennant, Carrie-Anne Moss, Eka Arville **IMDb Notu:** 8,7 **Yayınlandığı Kanal:** Netflix



1. SEZON

# ASH VS. EVIL DEAD

Hovarda dostumuz Ash ve insan derisinden ölüm kitabı geri göndü. **Sam Raimi**'nin hayata geçirdiği en iyi projelerden biri olan *Evil Dead* serileri, *Spartacus*'den sonra adını daha fazla duyduğumuz Starz adlı TV kanalında kaldığı yerden devam ediyor. Kaldığı yerden dedim ama Ash biraz değişmiş (sakın korkmayın çünkü **Bruce Campell** hâlâ Ash). O malum kulübede Necronomicon Ex-Mortis'i bulmasının ve sağ elinden vaz geçmesinin üzerinden 30 yıl geçmiş. Eee haliyle göbeği salan Ash torun sahibi olacak yaşa gelmiş (neyse ki dizide torunu falan yok). Geçimini sağlamak için tekrar bir teknoloji marketinde kendi tarzında çalışan Ash, yıllardır yok etmeye çalıştığı Necronomicon Ex-Mortis'le barda tanıştığı bir hanıma hava atmaya çalışırken izini kaybettirdiği kötülüğe tam anlamıyla konum atmış olur. Eski tadından hiçbir şey kaybetmeyen proje günümüz teknolojisini de kendi tarzında şimdilik çok iyi kullanmışa benziyor. İlk bölümün yayınından birkaç saat sonra ikinci sezon için sipariş alan Ash vs. Evil Dead bu sezon tüm kan, vahşet ve komedi ihtiyaçlarımızı karşılayacak. **-Emre K.**

**EDİTÖRÜN NOTU:** *Bruce Campbell şahane enerjisiyle yıllara meydan okuyor.* ★★★★★

**Yapımcılar:** Ivan Raimi, Sam Raimi, Tom Spezialy **Oyuncular:** Bruce Campbell, Ray Santiago, Dana DeLorenzo, Lucy Lawless **IMDb Puanı:** 9,2 **Yayınlandığı Kanal:** Starz



## HABERLER

### FARGO'NUN 3. SEZONU ONAYLANDI

Her sezon farklı bir senaryoyu ele almasına rağmen başarısını koruyabilen Fargo için güzel haber FX'ten geldi. Dizinin yayıncısı FX, üçüncü sezon için anlaşma sağlamış. Henüz bir detay yok yeni sezon için, hele bu sezonu bir bitirelim de…

### BETTER CALL SAUL İÇİN TARİH NETLEŞTİ

Breaking Bad'in bitimiyle içimizde oluşan boşluğu dolduran (ki bizce bu işi oldukça da iyi yapan) Better Call Saul'un yeni sezonu için tarih netleşti. Bayanlar, baylar 15 Şubat 2016'yı takviminize işaretleyin.






## HABERLER

### GAME OF THRONES 6. SEZON POSTERİNİ YAYINLADI

John Snow'un akıbetinin hâlâ tartışıldığı şu günlerde GoT yeni sezon posterini yayınladı. Posterde yer alan isimse John Snow... E, ne demek şimdi bu? Kendisi aramızda mı? Yoksa dalga mı geçiyorsunuz bizle?



### HBO, WATCHMEN DİZİSİ İÇİN KOLLARI SIVADI

HBO, 2009 yılında orijinal çizgi romanı filme uyarlayan Zack Synder ile olası bir **Watchmen** TV dizisi için konuşmalara başladı. Detaylar belli olmasa da Watchmen ve HBO isimlerini yanyana duymak heyecan verici. Hemen de heyecanlanmayalım, sonuçta David Fincher'ın Utopia'sı karanlığa karışmıştı.



6. SEZON

# THE WALKING DEAD

Siz bu satırlarda göz gezdirirken sayın okuyucu *The Walking Dead* yarı sezon finali muhtemelen yayınlanmış olacak. Ne anladık bu sezondan? İstediğimiz gibi miydi? Bana sorarsanız "meeeeh" der yüzümü buruştururum sanırım. Çünkü bu sezon genel olarak Rick'in Alexandria üzerine iyice söz sahibi olmasını izledik. Morgan Jones'un neden barış elçisi gibi ortalıkta dolaştığını, Rick'ten ayrıldığı dönemde neler yaşadığını öğrendik. Çizgi romanda atlarla "hooo hooo" yaparak kolaylıkla yönlendirebildikleri zombi sürülerini beş bölüm boyunca yavaş yavaş ilerletmelerini izleyerek kanser olduk. Sonunda sürünün yarısı yüzlerinde patladı ve güvenli dedikleri Alexandria'nın duvarlarını zorlamaya başladı. Hatta gözetleme kulelerinden birisi bel verdi ve yıkıldı.

Herkes Glenn'i öldü zannetti ama yapmayın lütfen, ölmediği çok belliydi. Daha yarı sezon finalini izlemedik ama daha nalları diken önemli bir karakter olmadı. Peki koca yarı sezon boyunca elimizde ne var? Alnında W işareti olan saldırgan bir grup. Muhtemelen bu grup, değil sadece çizgi romanda beni şimdiye kadar yazılı ve görsel her eserde en çok germiş olan süper kötü Negan'a bağlanacak gibi duruyor (Governor yanında iyilik meleği kalır). Zaten Daryl'ın gruptan ayrıldığı kısa bölümde ormanda bulduğu bir erkek ve iki kadın sanıyorum ki hep Negan'a gönderme. Bölümün sonunda onları aramaya gelen ama yüzünü görmediğimiz tipler Negan'ın yakın adamları olmalı. Bu arada belirtmeden edemeyeceğim: Negan'ı yedinci sezonda kimin oynayacağı belli oldu; Winchester kardeşlerin babası **Jeffrey Dean Morgan** süper psikopat Negan'a hayat verecek, haber resmileşti.

Bu sezon komple çizgi romandan bağımsız gittiği için neler olacağını kestirmek güç lakin fazlası ile yavaş bir tempoda ilerlediğini düşünüyorum. Sanki koskoca sezon 6 tamamen sezon 7'ye hazırlık gibi. Tabii daha sadece yarısını izledik ama geri kalanında da beni şaşırtacağını sanmıyorum. Tek umudum kapanışın Negan ile olması ya da ünlü "Dad?" sahnesi ile bitmesi (çizgi romanı mutlaka okuyun hiçbir şey düşündüğünüz gibi değil)... **-Nurettin**

**EDİTÖRÜN NOTU:** *Yapımcılar için tatil sezonu gibi olmuş. Tempo yavaş gidiyor, Toparlayamazlarsa parsayı The Fear of the Walking Dead toplar ona göre.*
★★★☆☆

**Dizi Uyarlaması:** Frank Darabont **Oyuncular:** Andrew Lincoln, Norman Reedus, Steven Yeun, Melissa McBride, Lennie James, Lauren Cohan **IMDb Puanı:** 8,6 **Yayınlandığı Kanal:** AMC




# ROGER WATERS

## THE WALL

Tarihin en önemli konsept albümlerinden olan *The Wall*'un ikinci yarısını açan şarkı *Hey You*'nun son dizesi, sanırım bir insanın hayatta alabileceği en büyük derslerden birini veriyor. İşte tam da bu kadar sade olmasından sebep dünya 1980'den beri bu dizelerin anlamını özümseyebilmiş değil kanımca. Hayır, size burada 35 yıllık bir albümün konser versiyonundaki yeniliklerden bahsetmeyeceğim. Veya "The Wall" ile zirve yapan **Pink Floyd** ve **Roger Waters** arasındaki gerilim ve ayrılış süreci de yazının konusu değil. Zira *The Wall* bir sanat eseri olarak, hem **Roger Waters**'dan hem de **Pink Floyd**'dan öte bir noktada yer alıyor artık. Onlar göçüp gittiğinde evet belki canlı olarak çalınmayacak, ama insanların dimağlarında bıraktığı izler her daim baki kalacak. Albümle şahsi tanışıklığım sanırım ortaokul zamanlarına dayanıyor, o zamanlar evde bulunan kasetini sözleri veya şarkıların içeriklerini anlamasam da dinlemeyi severdim. Bu bilinçsiz tanışıklık ve bizde albümün sadece ilk yarısının olmasının eksikliği lisedeki Pink Floyd tutkum sayesinde düzeltildi neyse ki. Bu noktadan sonra *The Wall*'u "yaşama" sürecim başladı diyebiliriz. Hayatta karşıma çıkan birçok olay ve kişi farklı tezahürlerde de olsa albümde yer alıyordu ve konu olarak benimle hiçbir alakası olmamasına rağmen satır aralarında herkese hitap eden bir detay vardı bu zamansız ve muhteşem Rock-Operasında. Zaten bu küçük detaylar değil midir The Wall'u ölümsüz kılan? Bir rock şarkıcısının derin yalnızlığı, kişisel hesaplaşmaları ve dünya ile olan sorunlarından başlayıp yaşadığı faşizan buhrana ve nihayetinde kendi çevresine ördüğü duvarları yıkıp yaşama yeniden ufak bir umut beslemesine varan hikâyesindeki evrensel temalar değil midir bizi albüme bağlayan? *Comfortably Numb*'ın **David Gilmour** imzalı unutulmaz gitar solosunda ağlatan aslında kendi çocukluğumuzun yitip gidişini görmemiz, hayallerimizi takip etmeyi bırakıp sistemin önümüze koyduğu plastik ve kolay ulaşılabilir oyuncaklarla yetinen güçsüz benliğimizi fark edişimizdir. Kendimizdir. Devasa bir metafordur The Wall. **Roger Waters**'ın kendi hayatından izler taşısa da bu kişisellik onun samimiyeti ve diğer insanlara ulaşma şeklidir aynı zamanda. O, savaşta babasını kaybetmiş bir çocuk olarak büyümüştür ve ömrünü savaşların anlamsızlığını vurgulamaya vakfetmiştir. *Bring the Boys Back Home*'da hiç evine dönemeyecek çocuklar yerine onların büyüyüp hayatı tatmalarına dair attığı çığlığı duyarız. Eğitim sistemini yerden yere vurur. Modern toplumun yarattığı iletişimsizlik ve kişisel izolasyon yerine birbirini dinleyip anlamayı, kırılacak bile olsa kalbimizi açmayı öğütlemiştir. Bugün bakınca albümün hiç olmadığı kadar güncel olduğunu görmek, Waters'ın yaşamı algılayış ve bunu yansıtışındaki ustalığına tekrardan hayran olmak 2015 model The Wall'un en büyük artısı belki de.

Duvar hem içimizde hem dışımızdadır. Elbette içimizdekini yıkmak en zoru. Eğer hepimiz bu duvardaki bir tuğlaysak insana dair iyi ne varsa korumak ve yeni nesle aktarmak için safları sıkı tutmamız lazım gelir, zira solucanlar bizi çürütüp içten yıkmak için her daim tetikte beklemektedir. **-Eren. E**

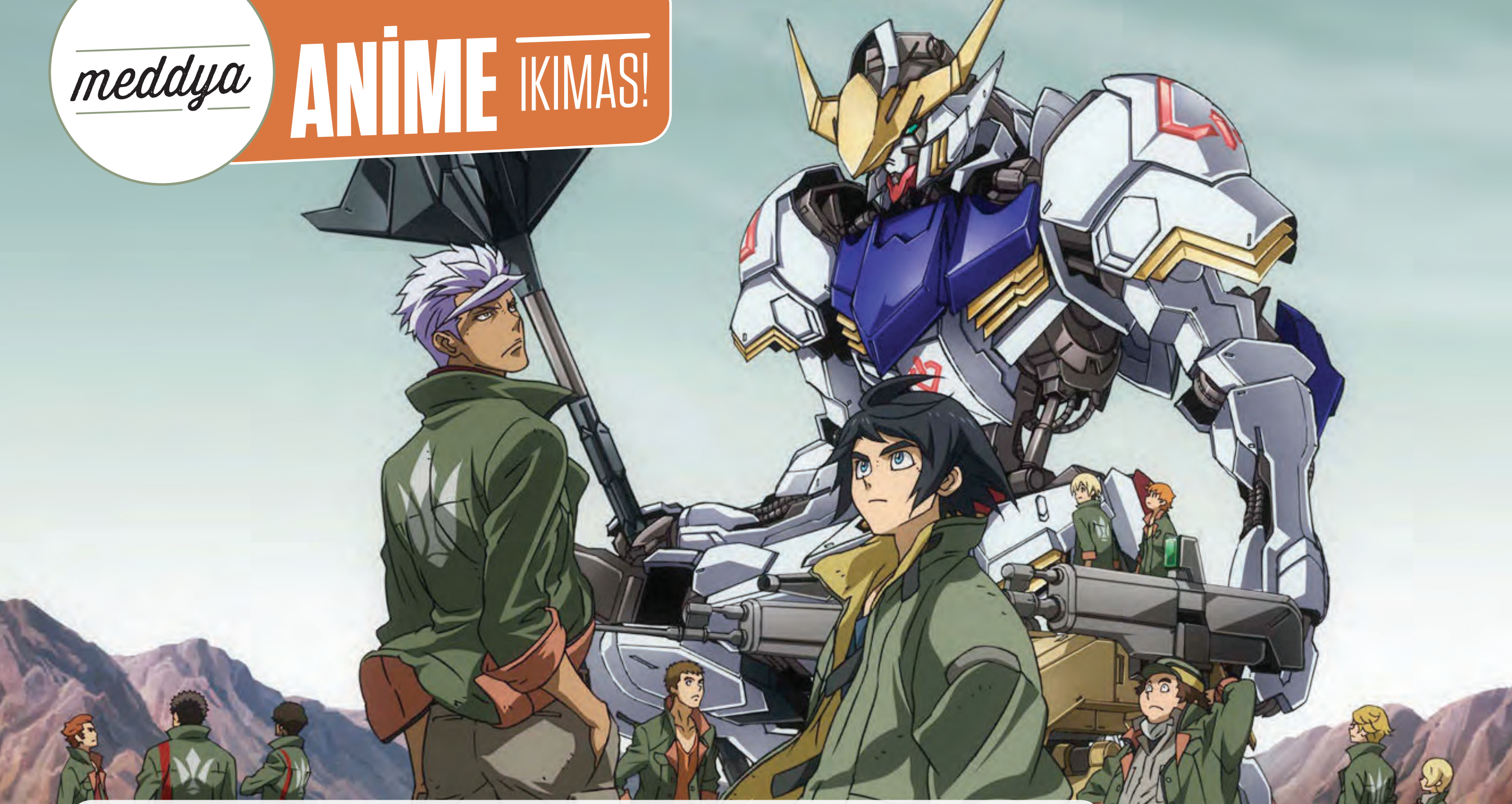
**EDİTÖRÜN NOTU:** *Bu klasikleşmiş albümü kime ne kadar önersem az gelir, canlı izleme fırsatını kaçıranlar için bulunmaz bir nimet.*

★★★★★




### Ofiste Çalanlar

1. **Meg Myers feat. Doctor Rosen Rosen** – Tennessee
2. **In This Moment** – Big Bad Wolf
3. **Halsey** – Castle
4. **Kadebostany** – Castle in the Snow
5. **Lissie** – Mother (Danzig Cover)



# MOBILE SUIT GUNDAM: IRON-BLOODED ORPHANS

## NİHAYET "BUDUR!" DİYEBİLECEĞİMİZ BİR GUNDAM!

İlk çıktığı 1979 yılında anında olay olan, çok kısa sürede anime dünyasının en büyük fenomenlerinden birine dönüşen ve aradan geçen 36 yıla rağmen popülerliğinden hiçbir şey kaybetmeyen bir seri Gundam. İnsan ve savaş psikolojisini çok iyi deşmesiyle ve de tabii dev robotlarının ihtişamıyla gerçekçi bilimkurgu eserleri sevenleri kendine anında bağlayabilme yetisine sahip çünkü kendisi.

Yalnız Gundam hayranlarının sayısı her ne kadar zaman içinde azalmadıysa da son yıllarda pek de arttığı söylenemez. Çünkü Universal Century kurgusuna dâhil olanlar dışındaki yeni animeler ciddi ciddi bayağı kötüydü (Universal Century'nin ne olduğunu bilmeyenleri hemen yandaki kutuya alayım). Gundam Age çok çocuk işiydi, Build Fighters güzeldi ama yalnızca sıkı Gundam hayranlarına hitap eden eğlencelik bir seriydi, Reconguista ise... Neyse Reconguista'ya hiç girmeyeyim şimdi. Yani ta 2007 yapımı Gundam 00'dan bu yana bir gün yine sağlam bir Gundam serisi izleyebileceğimiz umuduyla yaşadık. Dile kolay, 8 yıl... Ve artık hiç gelmeyeceğini sanmaya başladığımız o gün geldi! O özlenen, o beklenen Gundam serisi nihayet karşımızda!

Mesele Mars'taki bir kolonide başlıyor. Buradaki bir paralı asker organizasyonu yetim çocukları ve gençleri köle olarak kullanmaktadır. Kısa süre içinde bunlar ayaklanır, organizasyonu ele geçirir ve ilk görevlerini alır; Mars'ın özgürlüğü için politik mücadele vermekte olan ve bu nedenle hedef haline gelen Cordelia'yı Dünya'ya dönüş yolunda korumak.

Iron-Blooded Orphans'ta çoğu Gundam serisinin aksine insanlık için nispeten az önemli bir mevzu işleniyor. Genel politikaların uzağında bir hayatta kalma ve eldeki görevi yerine getirme mevzusu var. En azından durum şimdilik böyle. Tarihin akışını değiştirecek dev olaylarla başlamıyor, o nedenle kolay benimsenebilen bir hikâyesi var serinin.

Gundam standartlarına göre bile çok sert bir seri aynı zamanda Iron-Blooded Orphans. "Hayır banane, Gundam sürmek istemiyorum" diye mızmızlanan, "hayır düşman da olsa insan o, öldürmemeliyim, yapmamalıyım" diye tereddüt içindeki başkarakterlerden değil Minazuki. Ekibin lideri Orga, Gundam Barbatos'un pilotu ve en eski arkadaşı Minazuki'ye büyük bir saygı duyuyor ve onu hayal kırıklığına uğratmak hayatta en korktuğu şey. Minazuki ise Orga'ya inanılmaz bir güven besliyor ve o bir şey yapmasını istediğinde, o şey ne olursa olsun tereddütsüz yapıyor. İkisi arasındaki bu komplike ilişkili bu kadar başarılı kağıda döken yazarlara saygılarımı sunuyorum.

Serideki yönetmenliğe de bir saygı duruşunda bulunmadan geçemeyeceğim. Iron-Blooded Orphans'ın animasyon kalitesi ortalama üstü sayılır. Gundam 00 kadar büyük bir prodüksiyon maliyeti yok ortada yani. Ancak o kadar ustaca bir yönetmenlik var ki, karakterler arası ilişkiler bir tarafa, hem robotların ihtişamını hissettiren hem de çok akıcı olmayı başaran bir aksiyon var seride.

Iron-Blooded Orphans, çok iyi başlıyor ve her yeni bölümle insanın içine daha da işliyor. Bilimkurgu ile alakasızsanız bilemiyorum ama alakalıysanız çok seveceksiniz. **-Ömer**

### MİNİ GUNDAM KILAVUZU

- Gundam dediğimiz şeyi iki kategoriye ayırmak mümkün:

- Birisi 1979'da başlayıp bugüne kadar süregelmiş Universal Century (UC) kurgusu. Çok kallavi bir külliyattır, gözünüzü korkutması normaldir. Ama girişmeye kalkarsanız da pişman olmayacağınız garanti.

- İkinci kategoride ise bağımsız seriler var. 00, Wing, Seed, Iron-Blooded Orphans gibi serilerin ne UC kurgusuyla, ne de diğer serilerle hiçbir bağlantısı yok. İstediğinizi direkt açıp izleyebilirsiniz.

- Daha önce Gundam izlemediyseniz bile Iron-Blooded Orphan'a başlayabilirsiniz yani, hiçbir sıkıntı yok. "Haftalık bekleyemem" derseniz de sizi süper seri 00'ya alalım.

ARADA BİR ROBOT OLMAK İYİDİR. ARADA BİR ROBOT OLMAYAN İNSANIN RUHUNDA BİR ŞEYLER EKSİK KALMIŞ DEMEKTİR. ÇÜNKÜ ROBOTLUK BİR YAŞAM TARZI DEĞİL, YAŞAMIN TA KENDİSİDİR (NE DİYORUM LAN BEN?) **-ÖMER**




# HABERLER



● Bu ay her yer Gundam. Gundam Global Challenge yarışmasının kazananları Gundam'ın 40. yılı olan 2019'da 1'e 1 boyutlu **Gundam maketini hareket ettirmeyi** düşünüyor. Gelecek yakındır...

● **Ghost in the Shell**'in Hollywood yapımı live-action'ında Batou'yu Pilou Asbaek'in oynayacağı açıklandı.

● Guillermo del Toro'nun HBO kanalı için planlamakta olduğu live-action **Monster** dizisinin HBO'dan çıktığı duyuruldu. Del Toro yine de dizinin başka bir yerde 2016'da çekilip yayınlanmaya başlayacağını tahmin ettiğini söyledi.

● Star Wars, Godzilla gibi film serilerinin yanı sıra Macross, Akira gibi animelere de çizimler yapmış ünlü illüstratör **Noriyoshi Orai**'yi kaybettik.



● 7 Deadly Sins'in karakterlerinin live-action bir dizinin karakterleri olduğu tuhaf, yan bir manga serisi başladı. Adı **7 Deadly Sins Production**.

● Üstün insan **NisiOisin**'in (Monogatari serileri) iki romanının, Himeiden ve Shoujo Fujubun'un mangaya uyarlanacağı duyuruldu.

● Kısa saçlı anime kızlarının popülerlik anketinde birinci Love Live'den **Rin**, ikinci Index'ten **Mikoto**, üçüncü Eva'dan **Rei**, dördüncü Haruhi'den **Yuki**, beşinci de Attack on Titan'dan **Mikasa** oldu.

● Yaklaşık 1300 Japon izleyiciye en sevdikleri açılış şarkısı soruldu, sonuçlar şöyle: 1. **A Certain Scientific Railgun** - Only My Railgun, 2. **Madoka Magica** - Connect, 3. **Attack on Titan** - Guren no Yumiya, 4. **Angel Beats** - My Soul Your Beats, 5. **FMA** - Melissa.

● Bir acayip anket sonucum daha var bu ay. "En tuhaf saçlı karakterler" oylamasını şaşırtıcı olmayan bir şekilde Yu-Gi-Oh!'tan **Yugi** kazandı. Dragon Ball'dan **Goku** ve Detective Conan'dan **Ran Mori** de onu izledi.

# GUNDAM TARTIŞMASI



Şu solda okumuş olduğunuz Iron-Blooded Orphams oldukça sert bir anime ve başkarakterimiz Minazuki'nin hiç acıması yok. Bu sebeple de anime bir sürü eleştiri aldı. Japonya'nın RTÜK'ü BPO, kendilerine gelen şikâyetlerden bazılarını paylaştı (biraz spoiler):

***"Bazı savunmasız mahkûmlar ve düşman askerleri genç, erkek başkarakter tarafından vuruluyor."***

***"Animenin ismine bakarsanız bunun bir çocuk serisi olduğunu düşünebilirsiniz ve bunu birçok çocuk izleyebilir."***

***"Bu tip bir seri yayınlayacaksanız lütfen izleyiciler için bir yaş sınırı uyarısıyla yayınlayın."***

Eleştirilerde haklılık payı olmadığını söyleyemem ama Gundam seven biri olarak umuyorum ki yapımcılar bu tip eleştiriler sonucunda serinin tonunu yumuşatmaz.

# YENİ ANİMELER

● Önce şu kimsenin okumadığı "çok tanınmayan yeni animeler" paragrafını her zamanki gibi aradan çıkarayım: New Game, This Art Club Has a Problem, Alderamin on the Sky, The Girls Who Aim for the Wildlands, My Hero Academia, Please Tell Me Galko-chan, Reikenzan, Tanaka is Always Listless, Twin Star Exorcists.

● Bu ay sayfalar yeterince Gundam doldu mu sanmıştınız? Yetmez! One Year War döneminde, yani 79' serisiyle aynı dönemde geçen manga **Mobile Suit Gundam: Thunderbolt**'un anime uyarlaması duyuruldu.



● **Sound! Euphonium**'un ikinci sezonu ve ilk sezonun özeti niteliğinde bir filmi duyuruldu. Ayrıca **Show By Rock**'ın ve **Yamishibai**'nin de yeni sezonları yolda.

● Mushishi, Detroit Metal City gibi efsanelerin yönetmeni Hiroshi Nagahama ve efsanevi çizgi roman insanı Stan Lee ortaklaşa bir süper kahraman animesi yapıyor: **The Reflection**. Tanıtım videosunu da Stan Lee kendi seslendirmiş bu arada: tinyurl.com/ogz-98-the-reflection

● **One Piece**'e Aralık'ta gelecek özel bölümde bizimkiler yeniden Foxy'le mücadele edecekmiş. Özledik desem yalan olur şimdi...

● Ünlü bilimkurgu manga **Blame**'in anime film uyarlaması geliyor. Aynı şekilde **Gantz**'ın da filmi geliyor ki bu tamamen 3D olacakmış.

● Fairy Tail'in Mavis Vermillion'ın başta olduğu geçmiş dönemini anlatan mangası **Fairy Tail Zero**'nun da anime uyarlaması duyuruldu. Hemen Ocak'ta başlayacak.

● Tabii ki en güzelini en sona sakladım! Chidori ve Sagara'yı özlediniz mi? Yeni **Full Metal Panic** geliyor! Yeni sezondan sonra yeni bir Fumoffu da isteriz yalnız!



# HURDA YIĞINI

## ELEKTRONİK ATIK SORUNUYLA YÜZLEŞMEK

Teknolojik ürünlerin her yıl daha hızlısı, daha iyisi çıkıyor. Yeni modellere ihtiyaç duydukça eskilerini bir köşeye kaldırıyor, belki ikinci el olarak satıyor, ama en sonunda hemen hepsini çöpe atıyoruz. Bazılarımız, kullandığı kulaklık ve fare gibi ürünlerde en ufak bir arıza ortaya çıktığında hiçbir tamir işlemini denemeden, doğrudan yenisini satın alıyoruz. Peki, bütün bu eski elektronik cihazlar nereye gidiyor?

Birleşmiş Milletler Üniversitesi'nin hazırladığı 2014 Küresel E-Atık Gözlem Raporu, yıl içerisinde dünya çapında **41,8 milyon ton e-atık** ortaya çıktığını gösteriyor. En fazla e-atık üreten ülkeler sırasıyla ABD, Çin ve Japonya iken, kişi başına oluşturulan e-atık miktarlarına bakarsak ilk üçte Norveç, İsviçre ve İzlanda var. Türkiye ise 2014 senesi içinde ürettiği **503 bin ton e-atık** ile dünya genelinde 17. sırada yer alıyor.

### LÜTFEN ÇİPİNİZİ ÇİP KUTUSUNA ATINIZ

Ülkemizdeki e-atığın büyük kısmı kendini hurdacıların elinde buluyor. Onlar da cihazları parçalayıp içinden iyi fiyata satılabilen metalleri aldıktan sonra, geri kalanını herhangi bir geri dönüşüm imkânı olmayan hurdalıklara atıyor. Fakat e-atık aslında yüksek derecede yeniden kullanılabilir parça içeren bir kaynak. Özellikle mobil cihazlarda hatırı sayılır miktarda altın, gümüş, paladyum, bakır ve kurşun gibi değerli maddeler var. E-atığı Türkiye'de sağlıklı şekilde geri dönüştürecek donanıma sahip olan kurumların sayısı maalesef az ve bu atıklar çevreye son derece zararlı olabiliyor. Özellikle eski tüplü televizyonlar, buzdolapları, floresan lambalar, yazıcı tonerleri etrafımızda sıkça bulunan tehlikeli atıklar arasında.

### DÜNYANIN EN BÜYÜK ELEKTRONİK HURDALIĞI

Çin'in Shantou yöresindeki Guiyu e-atık işleme bölgesiyle tanışın. "Dünyanın elektronik mezarlığı" olarak bilinen bu küçük şehirde 150 binin üzerinde işçi günde 16 saatlik vardiyalarla çalışarak, atıklardan kullanılabilir materyaller topluyor. Bu bölgede yapılan bazı araştırmalar, e-atık içinde boğulan bölgelerde insan sağlığının nasıl etkilenebileceğini gözler önüne seriyor.

Bölgede araştırma yapan Profesör Huo Xia'nın raporlarına göre, kanındaki kurşun seviyesi ölçülen 165 çocuktan %82'sinde bu değer normalin çok yukarısında. Bu da çocukların sinir sistemi gelişiminin yavaşlama riskini ciddi oranda artıran bir etmen. Bir başka araştırma ise Greenpeace tarafından yapılmış. Guiyu bölgesinden değişik toz, toprak, nehir ve maden suları toplayıp analiz eden örgüt, bölge boyunca yüksek miktarlarda toksik ağır metaller ve organik atıklara rastladığını açıkladı:

- Havada bazıları normalin 100 katına çıkabilen dioksinlere rastlanıyor.

- Göletler ve pirinç tarlalarında karsinojen seviyesi uluslararası standartlardan yüksek. Özellikle pirinç tarlalarında yüksek miktarda kadmiyum, bakır, nikel ve kurşun mevcut.

- Yollar üzerinde uçuşan partiküller incelendiğinde, normal seviyelerin 300 katı kurşun ve 100 katı bakıra rastlanıyor. **-Erim**

EAGD

### NE YAPABİLİRİZ?

Elektronik Atıkların Geri Dönüşümünü Destekleme Derneği (EAGD) sizin adınıza e-atıklarınızı geri dönüştürebilen bir kuruluş. İstanbul, Ankara ve İzmir'de anlaştıkları lisanslı geri dönüşüm şirketleriyle parçalarınızı ücretsiz olarak evinizden alıp, tamir edilebilen cihazların onarımıyla ilgilendikten sonra bunları köy okullarına bağışlayan EAGD, Aralık ayının sonuna kadar da şu anki projesine devam ediyor. Bu üç il dışından da bağışlarınızı kendiniz kargolayabiliyorsunuz. Sizin de yapacağınız bir bağış varsa, kendilerine **eagd.org.tr** adresinden ulaşabilirsiniz. Hem evinizin kenarını köşesini işgal eden cihazlardan kurtulursunuz, hem de bunlar değerlenip birilerinin işine yaramış olur!




# İKİNCİ UZAY YARIŞI

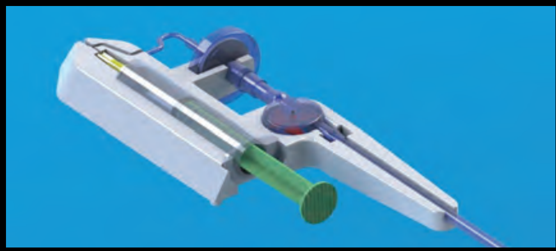
## BLUE ORIGIN'İN ROKETİ YÖRÜNGEYE GİDİP GELDİ

Blue Origin, yani Amazon.com'un kurucusu **Jeff Bezos**'un insanoğlunu uzaya taşımak adına kurduğu özel şirket, yeni uzay aracı **New Shepard**'ı 23 Kasım tarihinde yörünge altı bir fırlatma göreviyle 100,5km yükseğe çıkarıp dik bir şekilde tekrar yüzeye indirmeyi başardı. Fırlatmanın güzel bir videosunu **tinyurl.com/ogz98-blueorigin** adresinde izleyebilirsiniz.

Kuruluşundan bu yana geçen on beş yılda Blue Origin, çalışmalarını kapalı kapılar ardında sürdürüyor, iddialı bir projeyle ortaya çıkmıyordu. 23'ündeki fırlatmadan sonra ise bütün dünya gözlerini Blue Origin'e çevirdi ve o gözler arasında **Elon Musk**'ınkiler de vardı. Fırlatmanın ardından Twitter'dan Bezos ve ekibini kutlayan Musk, sonraki tweet'lerindeyse fırlatmanın "yörünge altına kadar" gittiğini vurgulamadan geçemedi. Kendi projesi **SpaceX**'in yörünge altı fırlatma ve iniş modülünü ilk olarak 2013'te denediğini, ardından da geçtiğimiz yıl (bizim de haber yaptığımız) sudaki bir platforma iniş yaptıklarını hatırlatan Musk, ikilinin cidden bir uzay yarışında bulunduklarını doğrulamış oldu.

Bezos'un basın açıklamasında verdiği yanıtlar ise daha mantıklıydı. SpaceX'in Falcon 9 fırlatıcısının yörüngeye tek bir roketle çıkmadığını vurgulayan Bezos, New Shepard'ın yörüngeye girmeden önce sürtünmeyi azaltacak ikinci bir ateşlemeye ihtiyaç duymadığını ve "belki de en zor kısmı" başarıp inişi dik bir biçimde yapabildiklerini hatırlattı.

Zamanında bir prestij meselesi olarak uzaya insan çıkarmak için birbiriyle yarışan ABD ve SSCB'nin yerini şimdi özel şirketler almış gibi görünüyor. Blue Origin ve SpaceX'in karşısında meşhur oyun geliştiricisi John Carmack'in kurduğu ve 2013'e kadar çalışmalarını yürüttüğü Armadillo Aerospace, Türk asıllı Fatih-Eren Özmen çiftinin 1994'te devraldığı Sierra Nevada Corporation, dünyanın en zengin iş adamlarından biri olan Richard Branson'ın kurduğu Virgin Galactic gibi bir düzine kadar isim var. Bu yarışa bir noktada Google da dâhil olursa hiç şaşırmayacağız. **-Erim**



# ÖYLE YANIĞA BÖYLE TEDAVİ

## İKİNCİ DERECE YANIKLARA KÖK HÜCRE PÜSKÜRTEN TABANCA

Bugüne dek, vücudunda irice yanık yaraları olan birkaç kişi tanıdım. Kimisi dış görünüşüyle barışıktı, ama yine de hepsi imkân olsa o yaraların tamamen iyileşmesini tercih ederdi diye düşünüyorum. Onların kararını bilemeyeceğim, fakat yakın gelecekte ikinci derece yanıklar artık endişelenecek bir şey olmaktan çıkabilir.

İlk olarak 2008 yılında Pittsburgh Üniversitesi'nde Profesör **Jörg C. Gerlach** ve ekibi tarafından geliştirilen teknik, zaman içinde biraz yön değiştirmiş. Başta Gerlach'ın biyomühendislik projesi olarak hayata geçen tedavi metodu, Amerikan Savunma Bakanlığı ve birkaç askeri tıp kuruluşu tarafından desteklenmiş. Daha sonra bu teknolojinin sırf ABD içerisinde 45 milyar dolar ettiğini fark eden **RenovaCare** adlı şirket, tüm kullanım haklarını satın almış.

Cihaz şöyle çalışıyor: İkinci dereceye kadar yanıkları olan hastanın vücudundaki herhangi bir başka bölgeden alınan yaklaşık 8 santimetrekarelik bir deri parçası, cihazın içindeki steril bir bölgede önceden hazırlanan bir enzimle karıştırılarak, derinin içindeki kök hücreler dokudan ayrıştırılıyor. Daha sonra bu kök hücreler, eşit yoğunlukta çözüldükleri bir sıvının içinde yaralı bölgenin üzerine püskürtülüyor. Kök hücreler hızla dağılıp yeni bölgeye yerleşiyor ve ortalama dört gün içinde yaralı bölge iyileşiyor. Bir veya iki ay içindeyse dış görünüşü tamamen normale dönüyor.

Cihazın kısıtlamaları; tedavinin yalnızca yanık tazeyken uygulanabilmesi ve en fazla ikinci derece yanıklarda etkili olması. RenovaCare, epidermisin tedaviyle uyumlu olabileceği her vakada **SkinGun** adını verdikleri cihazlarını kullanmak istiyor. Klinik deneyler henüz devam etmekte, fakat kabul görürse dünya üzerinde SkinGun ile tedavi edilebilecek 143 milyon civarında hasta olduğu tahmin ediliyor. **-Erim**





# SİNYAL BOYLARINDA REKLAM SAVAŞLARI

ELEKTRONİK CİHAZLARINIZ GİZLİCE KONUŞUYOR OLABİLİR

Dijital Özgürlük köşesini ayrı bir seviyorum, zira burada tam da yazmayı sevdiğim türden haberleri paylaşabiliyorum sizinle. Bu ay yine bilimkurgu sayfalarından fırlama, ürkütücü bir gelişme var önümüzde: İnsan kulağının duyamadığı frekanslardaki ses dalgalarıyla iletişim kuran elektronik cihazlar. Cep telefonunuz, haberiniz olmadan, masaüstü bilgisayarınıza sizin kim olduğunuzu söyleyebilir!

## SENİ TANIMAK İSTİYORUZ

Reklamcılığın temelinde insanları takip ve ikna etmek olduğu düşüncesini yepyeni boyutlara taşıyan bir olay bu. Reklam engelleyici yazılımların ve özel hayatını saklı tutmak konusunda daha bilinçli bir kitlenin karşısında reklamcıların attığı yeni bir adım...

Şimdiye dek kullanıcılar hakkında veri toplama çalışmalarına dair en büyük sıkıntılardan biri, insanların gün içinde kullandığı farklı cihazlar üzerinden gelen verileri eşleştirebilmekti. Bu sebeple yıllardır örneğin tek bir Google veya Facebook hesabıyla bir sürü siteye giriş yapabildiğimiz bir sistemi daha sık görüyorsunuz. "Cookie" yani çerez olarak bilinen ufak veri dosyaları başta olmak üzere çeşitli yöntemlerle, kullanıcıların gerçekleştirdiği hareketler toplanıp analiz ediliyor, tamam. Peki ya farklı cihazlardan toplananları nasıl eşleştirmek gerek? San Francisco merkezli SilverPush, bu soruyu yanıtlayabilecek yeni bir teknik geliştirmiş.

## SESSİZ VE DERİNDEN

Kullanıcı, bilgisayarı karşısında bir web sitesini gezerken SilverPush'un reklamlarından birine denk geldiğinde, sitenin kaynak kodu içine yerleştirilen bir ses dosyası tarayıcı üzerinden oynatılarak bilgisayarın hoparlöründen odaya veriliyor. İnsan kulağının algılayamadığı bu ses, odadaki uyumlu akıllı cihazlar tarafından algılanarak sinyali duyan cihazların birbirini fark etmesini sağlıyor. Ardından, bu cihazlar aralarında bir eşleme yapıp, aynı kullanıcıya ait olduklarını belirten bir ağ kuruyor. Aynı teknoloji televizyonlarda da uygulanabiliyor ve hangi kullanıcının hangi reklamı izlediği takip edilebiliyor.

Tüm bunlar için, kullanıcının cihazında SilverPush sistemini içeren bir uygulamanın bulunması yeterli. SilverPush kendi uygulamasını yayınlamak yerine, teknolojisini finansal anlaşma yaptığı başka uygulamaların içine yerleştiriyor. Prensip gereği, hangi uygulamalarla anlaştıklarını açıklamıyorlar.

Bahsettiğimiz sinyaller dışında odadaki diğer sesleri de dinleyip dinlemediklerine dair bir güvence almamızın, veya SilverPush sistemini çalıştırmak istemediğimizi belirtmenin henüz bir yolu yok. Amerika'daki Demokrasi ve Teknoloji Merkezi (CDT) bir raporunda, "Nisan 2015 itibarıyla SilverPush'un yazılımı 67 uygulama tarafından kullanılıyor ve şirket 18 milyon akıllı telefonu izliyor" açıklamasını yapmış. Şu an SilverPush kullandığı bilinen uygulamaların (eksik) bir listesini **tinyurl.com/ogz98-ozgurluk1** adresinde görebilirsiniz. **-Erim**

## TEKNİK ÖZELLİKLER

Digital Munition şirketinden Kevin Finisterre, şirketin dağıttığı geliştirme kitini inceleyip sonuçları internette paylaşmış. SilverPush'un sesi, 18-19,95kHz arasındaki frekanslarda duyulan bir radyo sinyali. Bulgulara göre yazılım, değişik dalga boylarını harfler olarak algılıyor; örneğin 18kHz bir "A" olurken 19,125kHz'lik bir sinyal "P" oluyor. Televizyonda yayınlanan reklamlarda, cihazlar hangi reklamın oynadığını iki karakterli bir kod ile algılıyorlar. Sesi yayınlayan çevrimiçi reklamlar ise beş karakterli bir parmak izi kullanıyor. Sunucuların IP adresleri engellenerek veya ses sürücülerinden ultrasonik tonlar kaldırılarak bir çözüm elde edilebilir.



# PHILIPS SHG7980

## O MİKROFON DA OLSAYMIŞ, GÜZEL OLURMUŞ



Oyuncuların uzun oyun seanslarına dayanabilecek, onlara sıkıntı yaratmayacak bir kulaklığa ihtiyacı var. O nedenle çoğu zaman kulaklık seçimi sadece teknik özelliklerine göre değil; kulağı terletmeyen, kafayı sıkıştırmayan, gözlüğü bastırmayan yapılarına göre yapılır. Ne kadar iyi olursa olsun yirmi dakikadan fazla takamadığınız kulaklığın ne anlamı var ki? Gelelim Philips'in yeni oyuncu kulaklığı SHG7980'e. 40mm boyutundaki sürücüleriyle küçük ve orta boyuttaki kulakları rahatça kaplayan kulaklık, tahmininizden çok daha hafif. Kafaya rahatça yerleşen ve ayarlaması disklerin üstünden yapılan ürün, sağlam baslar veriyor. Tizlerde de bir problemi yok ama iş orta frekanslara geldi mi biraz zayıf. Bu noktada bir Razer Kraken ya da Logitech G430 ile aynı sınıfta olmadığını anlıyorsunuz kulaklığın. Ama zaten fiyat olarak da onlardan aşağıda, 199TL'ye bulunuyor. Asıl eksi mikrofonda. Takıp çıkarmalı, elastik bir solucana benzeyen mikrofonun hassasiyeti -44dB ve bu biraz yetersiz kalıyor. Bazen bağırmanız gerekiyor SHG7980'in mikrofonuna, üstelik elastik yapısı yüzünden tam istediğiniz formda da kalmıyor sürekli. Katlanamaması da büyük bir eksi ama bunu tümüyle çıkarılabilir olmasıyla biraz telafi ediyor. Kaybederseniz bana kızmayın ama. Hafif ve rahat bir kulaklık, ama dışarıya ses veriyor bir miktar. Bunu da bir yere not edin. **-Sarp**

# PLANTRONICS BACKBEAT SENSE

## METRONUN KAPILARI KAPANIRKEN DİKKAT!



Bizim buralarda kulaklık denince akla ilk gelen isimlerden olmasa da, Plantronics, 1962'den beri yalnızca kulaklık üretimine odaklanmış saygın bir firma. Türkiye'de şimdiye dek nispeten az faaliyet gösterdiler, ama bu durum önümüzdeki dönemde değişecek gibi duruyor. Bu yeni sürece girişlerini iki yeni kulaklığı pazara sürerek yaptılar; biri Voyager Focus, diğeriyse şu an elimde (daha doğrusu kulağımda) bulunan BackBeat Sense. BackBeat Sense bir kablosuz Bluetooth kulaklık. Kendisini aynı anda iki farklı cihaza bağlayabiliyorsunuz, üstelik şarjı 18 saate kadar gidiyor. Bluetooth kulaklıkların çoğunda olduğu gibi bu kulaklık da bangır bangır bas veremiyor, ancak verdiği ses gayet temiz. BackBeat Sense'in bugüne dek kullandığım en rahat kulaklık olduğunu çekinmeden söyleyebilirim. Saatler süren kullanımda dahi kulağımı sızlatmadı. Bir süre sonra kulaklığı hissetmiyorsunuz, fakat kafaya çok iyi oturuyor ve yerinde sağlam duruyor. Koşarken bile kullanılabilecek bir ürün yani. Üzerindeki şarkı durdurma, bir sonraki/önceki şarkıya geçme, çağrı yanıtlama (mikrofonu da var, kulaklığı çıkarmadan telefonla konuşabiliyorsunuz) gibi özelliklere sahip tuşlar gayet kullanışlı yerleştirilmiş. Ayrıca, kulaklığı çıkardığınızda dinlediğiniz şarkı otomatik olarak duruyor. Kulaklığını çıkarınca gidip çalan şarkıyı da durduran takıntılı biri olarak bu özelliği acayip sevdim. BackBeat Sense, premium bir ürün olarak lanse ediliyor. Dolayısıyla pahalı; 670TL civarı bir fiyattan satılıyor. Net bir biçimde söylemek gerekirse bu fiyatın karşılığını performans olarak fazlasıyla veriyor. Maddi açıdan rahatsanız ve kablosuz bir kulaklık arıyorsanız, BackBeat Sense mutlaka göz atmanız gerekenlerden. Plantronics bu yakınlarda yeni oyuncu kulaklıklarını da tanıtacakmış; onları da merakla bekliyoruz. **-Ömer**

DATA dosya

# NÜKLEER ENERJİ

## TÜRKİYE ATOMU PARÇALIYOR

-EREN OKKA



Yaşamak için enerjiye ihtiyacımız var, konforlu bir yaşam içinse çok fazlasına. Beslenme ve solunumla yetinmemiz gerekmediğini, dahasına sahip olabileceğimizi fark ettiğimiz andan beri, binlerce yıldır doğaya hükmetmenin yollarını arıyoruz. Bu bağlamdaki en büyük kırılma noktası Sanayi Devrimi'ydi. Makinelere üflediğimiz hayat bizi onlara bağımlı kıldı; artık her şey ve herkes daha fazla enerji istiyor.

Önce küçük düşündük. Maddenin yapısını keşfettikçe, muazzam vaatler sunan atom, aklımızı başımızdan aldı. 1950'lerde onu tekrar başımıza devşirdik; birçok teknoloji gibi ilk önce askerî güce hizmet eden nükleer enerjinin barışçıl kullanımının peşine düştük. Elektriğin bundan böyle bedava olacağından, nükleer evlerden ve arabalardan bahsediliyordu! Bu hayali, büyük oranda, paralel bir evrende bıraktık (bu ay Oyungezer'in kapağında gördünüz kendisini zaten). Karmaşık ve pahalı bir teknolojidi; işin mühendislik kısmı bizi zorladı. Vazgeçmedik. 1970'lerde çok sayıda reaktör devreye girdi ve sonu gelmeyen bir tartışmaya zemin hazırladı.

Geçmişte, biri Türkiye'yi de etkileyen büyük kazalar atlattık. Çevre örgütleri halen bas bas bağırıyor ve insanları olası bir felakete karşı uyarıyor. Tüm bunlara rağmen, kısa süre önce Türkiye'nin ilk nükleer santralinin temelini attık. Dünya genelinde yapımı devam eden toplam altmış beş nükleer santral var. Deli miyiz biz? Ekonomik ve siyasi çıkarlarımız için doğayı ve insan yaşamını tehlikeye mi atıyoruz? Böyle bir riske girmeye değer mi? Artan enerji ihtiyacımızı karşılamanın tek yolu bu mu? Yoksa acaba nükleer enerjiye önyargılı yaklaşıyor; bilmeden, düşünmeden tepki mi gösteriyoruz? İşte bu dosyada, mümkün olduğunca nesnel bir yaklaşımla, bu soruların yanıtını arayacağız.

## NEYİ TARTIŞIYORUZ?

Öncelikle, münazaradaki iki tarafın temel bazı savlarını hatırlayalım ve aynı zeminde bulunduğumuzdan emin olalım. Nükleer enerjiyi destekleyenler, nükleer gücün karbon salınımını azaltan, dışa bağımlılığı ortadan kaldırabilecek, sürdürülebilir bir enerji kaynağı olduğunu ifade ediyor. Hava kirliliğine ve buradan doğan sağlık sorunlarına yol açmadığı için, fosil yakıtlarla nazaran çok temiz bir kaynak olduğuna vurgu yapılıyor. Gerekli önlemler alındığında radyoaktif atıkların hiçbir sorun yaratmayacağı, kaza riskininse modern teknoloji ürünü reaktörlerde yok denecek kadar az olduğu belirtiliyor.

Nükleer enerji karşıtları, geçmişte yaşanan ciddi kazalardan örnek vererek, radyasyonun çevre ve insan sağlığı üzerinde yarattığı tehdide dikkat çekiyor. Verilen güvencelerin yeterli olmadığı, gelişen teknolojiye rağmen karmaşık sistemlerde bir şeylerin ters gitme olasılığının her zaman bulunduğu ifade ediliyor. Atık sorunu henüz çözülemediği gibi, tüm aşamaları göz önüne alındığında nükleer santral kurulumunun doğa dostu bir seçenek olmadığı belirtiliyor.

Tarafların her zaman kesin çizgilerle ayrılmadığını belirtmekte fayda var. Örneğin nükleer santral kurulumunu destekleyen birçok insan, bunun kısa vadeli bir çözüm olarak uygulanması gerektiğini; ama geleceğin, yenilenebilir enerji kaynaklarında olduğunu söylüyor. Destek vermeyen bazı vatandaşlarsa nükleer santrallere güvense de, buraya yapılacak yatırımların başka çözümler için harcanması gerektiğini düşünüyor. Birine evet demek, diğerine tümüyle karşı çıkmak anlamına gelmiyor yani.

## DÜNYA NE DURUMDA?

Genel tabloya baktığımızda nükleer enerji güven veriyor. Dünya çapında 30 ülkedeki 441 reaktörün –çoğunun en az yirmi yıldan beri– sorunsuz çalıştığını görüyoruz. 156 reaktör kalıcı olarak kapatılmış durumda; çoğu Çin'e ait olmak üzere 65 yeni reaktör ise yapım aşamasında bulunuyor. 2014 verilerine göre enerji ihtiyacının yarısından fazlasını bu yolla karşılayan sadece üç ülke var: Fransa (%76,9), Slovakya (%56,8) ve Bulgaristan (%53,6). Nükleer santraller dünya genelinde enerji üretiminin yaklaşık %11'ini oluşturuyor; kömür, doğalgaz ve HES kullanımı hâlâ çoğunlukta.

1979'da ABD'deki Three Mile Island ve 1986'da SSCB'deki Çernobil kazalarından sonra, 2000'li yıllara ait tablolar deyim yerindeyse bir "nükleer rönesans" yaşandığı izlenimini veriyordu. Fosil yakıt fiyatlarının yükselişi ve sera gazı salınımının yarattığı tedirginlikle birlikte, nükleer enerji



Ekonomik çıkarlar ve sürdürülebilirlik arasındaki en büyük tartışmalardan birinin ortasında duruyor nükleer enerji.

makul bir çözüm olarak beliriyordu ve inşaatına başlanan nükleer santrallerin sayısı her geçen yıl artıyordu—ta ki 2011'de Japonya'daki Fukuşima kazasına kadar. 2012'ye girildiğinde, nükleer kaynaklı elektrik üretimi 1999'dan beri en düşük değerine ulaştı.

Mart 2011'deki faciadan sonra Almanya sahip olduğu 17 reaktörden 8'ini kalıcı olarak kapadı ve geri kalanını da 2022 yılına kadar teker teker devre dışı bırakma kararı aldı. İsviçre, eski reaktörlerini yenileme planından vazgeçti ve 2034 yılı için kendine yeni bir hedef koydu. İtalya'da yapılan referandumda halkın %94'ü nükleere "hayır" dedi. Tüm bunların doğru bir karar olup olmadığından henüz emin değiliz. Örneğin, Almanya'nın yeni enerji politikasının ekonomik ve teknik zorluklar çıkardığı biliniyor.

## TÜRKİYE NE DÜŞÜNÜYOR?

Greenpeace'in 2011 yılında A&G araştırma şirketine yaptırdığı, 34 ilde 2469 denekle gerçekleştirilen kamuoyu araştırmasına göre, halkın %52,9'u Türkiye'nin nükleer teknolojiye henüz hazır olmadığı görüşünde. Halkın %86,4'ü nükleer santrale yakın bir yerde yaşamak istemediğini belirtiyor. "Türkiye'deki temiz enerji potansiyelinin yeterince kullanıldığını düşünüyor musunuz?" sorusunaysa %71,2 "hayır" diyor.

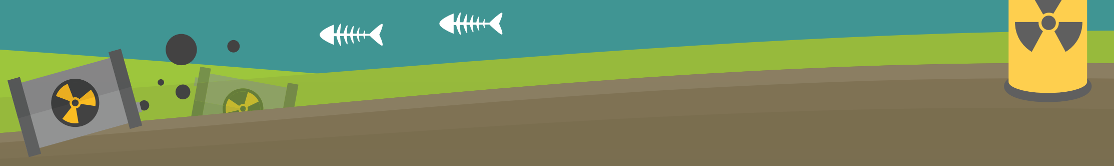
Fransız araştırma şirketi Ipsos'un Nisan 2011'de dünya çapında gerçekleştirdiği ve Türkiye'yi de kapsayan bir başka araştırma benzer sonuçlar ortaya koyuyor. Türkiye'de yaşayanların %71'i (ilginçtir ki kadınlarda bu oran %86) nükleer santrallere karşı çıkarken, halkın %77'si nükleer enerjinin kısıtlı bir seçenek olduğunu ve gelecekte tarihe karışacağını ifade ediyor. Anketlerde farklı demografik gruplardan denekler seçilmiş olsa da, sağlıklı bir sonuca varmak için yeterli sayıda görüş içermediği söylenebilir.

Halkın nabzını tutmak için internetteki yorumlara baktığımızda iç karartıcı bir tabloyla karşılaşıyoruz. Ne yazık ki bazı yorumlar, "ulan çekik gözlü, bize öğüt vereceğine önce git kendi ülkendeki santralleri kapat" aymazlığında veya "santraller bari doğuya kurulsun da patlarsa bir işe yarasın" vicdansızlığında. Kimsenin destekleyemediği komplo teorileri havada uçuşuyor. Nükleer santral isteyen herkes belirli bir siyasi görüşün kuklası, istemeyen herkes vatan haini ilan ediliyor. Kapısını vurup çıkmak istiyorsunuz internetten.

## İŞİ BİLENLER NE DİYOR?

Şöyle bir deyiş var: "İklim söz konusu olduğunda, en çok bilenler en çok endişe duyanlardır. Nükleer söz konusu olduğundaysa, en çok bilenler en az endişe duyanlardır." Gerçekten de bu konuda akademik düzeyde bilgi sahibi insanların görüşünü aldığınızda, "radyasyonu çeker" diye monitörün yanına kaktüs koyan bizim gibi vasat insanlara göre nükleer enerji fikrine daha sıcak baktıklarını görüyorsunuz. Olası tehlikelerden daha az korktukları gibi, nükleer santrallerin ülkeye sağlayacağı teknolojik gelişime kucak açıyorlar.

Burada bir parantez açalım: Nükleer santrallerin Türkiye için enerjide dışa bağımlılığı sona



## ALTERNATİF: GÜNEŞ

Türkiye Elektrik İletim A.Ş.'nin açıkladığı verilere göre 31 Ekim 2015 itibarıyla ülkemizdeki kurulu gücün sadece %0,3'ünü güneş enerjisi oluşturuyor. Dünya genelinde bu rakam %1 civarındayken, örneğin Almanya'da %7'ye kadar çıkıyor. Güneş enerjisini ısı enerjisine dönüştüren sıcak su üretme sistemleri yaygın olarak kullanımda, ama özellikle Türkiye'nin en fazla güneş alan bölgeleri olan Güney Doğu Anadolu ve Akdeniz'de kullanılmayan büyük bir potansiyel var. Tek başına güneşten bütün enerji ihtiyacımızı karşılamamız, teknolojik açıdan, en azından kısa vadede mümkün görünmüyor. Ama güneş panellerinin birim maliyeti gittikçe düşüyor ve depolama konusunda da dev firmaların umut vaat eden çalışmaları söz konusu.

erdireceği düşüncesi, dayanaksız bir düşünce. Evet, Türkiye bazı konulardan çok şanslı. Kabul, yeraltı zenginliklerimiz dillere destan. Lakin fayda etmiyor. Kendi topraklarımızdan hammadde elde etsek bile yakıt olarak kullanılabilmesi için zenginleştirilmesi gerekiyor ve bu konuda yine dışa bağımlıyız. Nükleer santral konusundaki yegâne tesellimiz, yap-işlet-devret modeliyle kurulacağı için, "ya Rusya doğalgazı keserse" gibi bir korkuya mahal vermemesi.

En azından, nitelikli insan yetiştirme konusunda boş durmuyoruz. Türkiye'den 310 mühendislik öğrencisi, Akkuyu'da kurulacak nükleer santralde çalışmak üzere an itibarıyla Rusya'da eğitim görüyor. Tüm masrafları Akkuyu Nükleer A.Ş. tarafından karşılanan bu öğrenciler, bir yılı yabancı dil hazırlık olmak üzere 6,5 yıllık lisans eğitimi aldıktan sonra nükleer santrallerde 1-3 yıl boyunca staj yapacak.

## GÜVENDE MİYİZ?

Al Jazeera'nin röportaj yaptığı Türk öğrencilerden biri olan 25 yaşındaki Hüseyin Efkan Kıran, nükleer santrallerin güvenliğiyle ilgili şöyle diyor:

*"Bütün dünya, özellikle Ruslar, Çernobil kazasından büyük dersler çıkarıp yeni güvenlik sistemi geliştirdiler. Aslında nükleer santral yapımının maliyetinin bu kadar yüksek olmasının sebebi de güvenlik önlemlerine yapılan masraflardır. Bugünkü şartlarda insanoğlunun öngörebileceği en büyük afete veya kazaya karşı koyabilecek santral Akkuyu'ya inşa edilecek."*

Rusya'daki bir diğer öğrenci olan 27 yaşındaki Mustafa Feyzi Doğan da aynı görüşte:

*"Ülkemizde nükleer santraller ile ilgili bilgi eksikliklerinden kaynaklanan önyargılar, nükleer sistemler ile ilgili doğru ve bilimsel verilere ulaşılarak yıkılabilir. Bu bilgiler ışığında nükleer güç santrallerinin güvenlik yetersizliği konusunda hiçbir kaygı taşımıyorum."*

Bazıları sanıyor ki nükleer santral kurulup çalıştırıldığında etrafına sürekli radyasyon yayacak. Böyle bir durum söz konusu değil. Nükleer santralin dışına hiçbir şey sızmıyor; hatta santralin içinde yaşıyor olsanız bile sağlığınızı bozacak bir doz almıyorsunuz. Daha önce Sanal/Gerçek'te ele aldığımız mutasyon konusu da bir diğer gerçek dışı düşünce. Radyasyonun halkı Hulk'a çevireceği, *Fallout* veya *S.T.A.L.K.E.R.* evrenlerindeki gibi acayip yaratıklar ortaya çıkaracağı yok.

Radyoaktif atıklar halen geçerli bir kaygı nedeni. Yakıttan arta kalan, plütonyum bakımından zengin maddelerin nükleer santrallerde veya başka alanlarda yeniden kullanılmak üzere işlenmesi mümkün. Ancak bu düşünce bugüne dek teoride kalmış durumda; şimdilik güvenli bir derinliğe gömüp bırakıyoruz. On yıl sonra bile başımıza gelecekleri kestiremezken, binlerce yıl güvende kalacaklar mı, bilemiyoruz.

## YA KAZA OLURSA?

1957'deki Kyshtym, 1986'daki Çernobil ve 2011'deki Fukuşima facialarını saymazsak, tarih boyunca bir nükleer kaza sonucu yaşamını yitiren insan sayısı 150 civarında ki buna nükleer denizaltı kazası gibi olaylar da dâhil. Kelle hesabı yapmak içimizi yakıyor ama, sırf 2014 yılındaki Soma kömür madeni kazasında 301 kişinin yaşamını yitirdiğini hatırlayalım. Nükleer enerji kaynaklı

## ALTERNATİF: RÜZGÂR

2015 verilerine göre Türkiye'deki kurulu gücün %5,9'unu rüzgâr enerjisi oluşturuyor. Dünya genelinde %4 civarında duran bu rakam, örneğin Danimarka'da %40'a kadar çıkıyor. Şu an ülkemizde işletmede bulunan 100 adet rüzgâr enerjisi santrali var. Bunların çoğu Ege (%38,17) ve Marmara (%36,19) bölgelerinde bulunuyor; yarısından fazlası Balıkesir, İzmir ve Manisa illerinde yer alıyor. Çoğu yine İzmir'de olmak üzere 61 yeni santral inşa halinde. Güneş enerjisinde olduğu gibi rüzgâr enerjisinin de güzelliği; hammadde girişi gerektirmeyen, yenilenebilir ve temiz bir enerji kaynağı olması. Ancak kurulumu daha zahmetli ve iklim şartlarına bağımlı. Mekanik parçaların üretimi konusunda da dışa bağımlılığı henüz aşabilmiş değiliz.



90
**Th**
Thorium
232.0381

## ALTERNATİF: TORYUM

Yıllardan beri kullandığımız hafif su reaktörleri özetle şöyle çalışıyor: Nötron bombardımanına tutulan atom parçalanıyor, daha çok nötron açığa çıkarıyor ve zincirleme reaksiyona yol açıyor. Açığa çıkan radyasyonla birlikte reaktördeki su ısınıp buharlaşıyor, türbinleri döndürüyor ve gerisi malum. Bu reaktörlerde kullandığımız Uranyum 235 gibi yakıtlar, nükleer enerji karşıtlarının çoğu argümanının temelini oluşturuyor. Peki ya daha güvenli bir yakıt kullanabilseydik? Toryum doğada (ve Türkiye'de) bol miktarda bulunuyor, radyoaktif atık sorununu tamamen ortadan kaldırmasa da iyileştiriyor, üstelik geriye kalanlardan nükleer silah üretmek daha zor. Eğer gerekli teknoloji sağlanabilirse, geleceğin enerji kaynağı toryum olabilir.

ölümler, Çernobil ve Fukuşima gibi büyük kazalara rağmen, diğer enerji kaynakları arasında sonuncu sırada. Hatta, aslında Fukuşima kazasında –doğrudan– radyasyon sonucu ölen kimse yok (daha sonra en az 610 kişinin yaşamını yitirdiği tahmin ediliyor). 2013'te NASA tarafından gerçekleştirilen bir araştırma, şaşırtıcı sonuçlar ortaya koyuyor. Araştırmaya göre nükleer santraller 1981-2009 yılları arasında hava kirliliğine bağlı 1,84 milyon ölüme ve 64 gigaton $CO_2$ eşdeğeri sera gazı salınımına engel olmuş. Bu bağlamda, Çin'in şu anda 21 adet yeni nükleer santral kuruyor olması belki de dünyamızın geleceği için harika bir haber. Tekil felaketleri kimi zaman gözümüzde büyütmek gibi bir huyumuz var. Örneğin bir uçak düştüğünde büyük olay oluyor ve korku yaratıyor; hâlbuki uçak kazalarında hayatını kaybedenlerin sayısı, otomobil kazalarına göre çok çok az. Birtakım çevre örgütlerinin korku tellallığı yapması da üzerine tuz biber ekiyor. Güçlü bir izlenim yaratmak için duygulara hitap etmek yeni bir yöntem değil, ancak nükleer karşıtlığını "Çernobil ile korkutmak" üzerine kurmanın ne kadar etik olduğu tartışılır. Uzun süreli etkilerinden ders almamız gereken bir felaketti ama yeni kurulacak her tesisi Çernobil'e benzetmek dürüstçe değil.

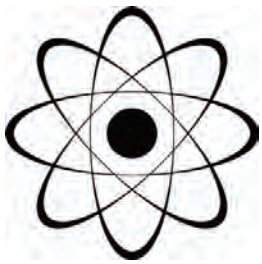
## KİME GÜVENECEĞİZ?

Çernobil konusunda Türkiye'nin alması gereken bir ders daha var. Türk Tabipler Birliği'nin ilk baskısı Nisan 2006'da yapılan "Çernobil Nükleer Kazası Sonrası Türkiye'de Kanser" başlıklı raporu konuyu şöyle özetliyor:

> *"Kazadan sonra konuya ilişkin bilgilerin gizli tutulmasına ek olarak yöneticilerin ve sorumluların sessizliği de dikkat çekmektedir. Birçok ulus radyasyon bulutunun etkisi altında iken bile ülke yöneticileri sessiz kalmayı tercih etmiş, halkın bilgilendirilmesini engellediği gibi yanlış bilgilendirme ile olayın küçümsenmesine ve olumsuz sağlık etkilerinin derinleşmesine neden olmuştur."*

1986'daki kaza sonrasında yaşananlar, bugünkü güvensizlik ortamını pekiştiren birer unsurdu. Patlamanın ardından Türkiye'deki yetkililer, halkı paniğe sevk etmemek için bilimsel veri ya da araştırma sonuçlarının resmen açıklanmasını yasakladı. Kendileriyse –her nasılsa bugün bize yabancı gelmeyen– trajikomik açıklamalarda bulunuyor, halkın yüreğine su serpmek için televizyonda canlı yayında çay içiyordu. Radyasyonlu çay ve fındıklar başımıza dert oldu. Çay ihracatını sekteye uğratmamak için düpedüz yalan söylendi. Radyasyonlu fındıklar askerlere, öğrencilere dağıtıldı. Genç, çocuk demeden birçok insanın hayatı tehlikeye atıldı. O günleri yaşayanlardan bugün nükleer santral konusunda devletin sözüne güvenmelerini bekleyebilir miyiz? İleriki yıllarda yaşanan ve insan sağlığını tehdit eden diğer bazı

**Nükleer enerjinin kendisi kadar resmi verilerin güvenilir ve şeffaf olması da bir felaket riski taşıyor.**



## ALTERNATİF: FÜZYON

Atomlardan enerji elde etmenin en az iki yolu var: Parçalamak (fisyon) veya birleştirmek (füzyon). Bizim bildiğimiz nükleer reaktörlerin hepsi ilkini gerçekleştiriyor. İkincisi içinse 1940'lı yıllardaki Manhattan Projesi'nden beri çalışmalar sürdürülüyor. Fakat bu fikri sürdürülebilir enerji kaynağı olarak kullanmak söz konusu olduğunda temel sorunu halen çözebilmiş değiliz: Bir füzyon reaktörünü çalıştırmak için harcadığımız enerji, reaktörden elde ettiğimiz enerjiden fazla. Çalışma prensibi gereği, fisyon reaktörlerindeki gibi büyük felaketlere yol açma riskinin bulunmaması belki de en büyük artısı. Teknolojinin geliştirilip füzyon reaktörlerinin ekonomik açıdan makul bir tercih olacağı günü iple çekiyoruz. Kim bilir; belki günün birinde, "kutsal kâse" diyebileceğimiz soğuk füzyona bile ulaşabiliriz!



vakaların (1998 - İstanbul İkitelli, 2007 - İzmir Gaziemir) nasıl idare edildiğini görünce, ne yazık ki halen aynı kafayla devam ettiğimiz sonucuna varıyoruz.

Akkuyu nükleer santraline baktığımızda, Çevresel Etki Değerlendirmesi (ÇED) raporunda da bir bulanıklık görüyoruz. 1993'ten önce planlanan bir yatırım olduğu için, ÇED Yönetmeliği'nde "Kapsam Dışı Projeler" başlığını taşıyan Geçici 3. Maddesi uyarınca Akkuyu projesinin ÇED muafiyeti söz konusuydu. 27 Ocak 2011'de bu muafiyet kalktı, 15 Nisan 2011'de Resmi Gazete'de yayımlanan yeni Geçici 3. Madde ile yeniden ÇED muafiyeti getirildi. Daha sonra sunulan raporda içeriğinin hukuka aykırı olması ve üzerinde sahte imza bulunması gibi sıkıntılar baş gösterdi. Nükleer santralin etkilerini merak ediyoruz ve haklı olarak soruyoruz: 20 milyar dolarlık devasa bir projenin çevre üzerindeki etkilerini araştırmayacağız da neyi araştıracağız?

## ATOMU PARÇALAMADAN ÖNCE

Nükleer denince aklımıza ya bomba ya da santral geliyor; ancak radyoaktivitenin örneğin tıp ve sanayide başka kullanım alanları da var. Artık daha iyi bildiğimiz ve anladığımız bir teknoloji, ama onu halka anlatmakta sıkıntı çekiyoruz. Bu konuda ne yapıyoruz? Akkuyu Nükleer A.Ş., öğrencilere nükleer teknoloji alanında bilgilendirme çalışması yapmak üzere 23 Ekim 2015'te Mersin Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bildiride bulunmuş. Eğer yanlış bilgilendirme yapılmayacaksa, çocuklara "Rusya'nın 1954'ten beri nükleer santrali var, bizim niye yok" dedirtip ebeveynleri ikna etmek hedeflenmiyorsa, bu gayet yerinde bir hareket. Ama yeterli değil.

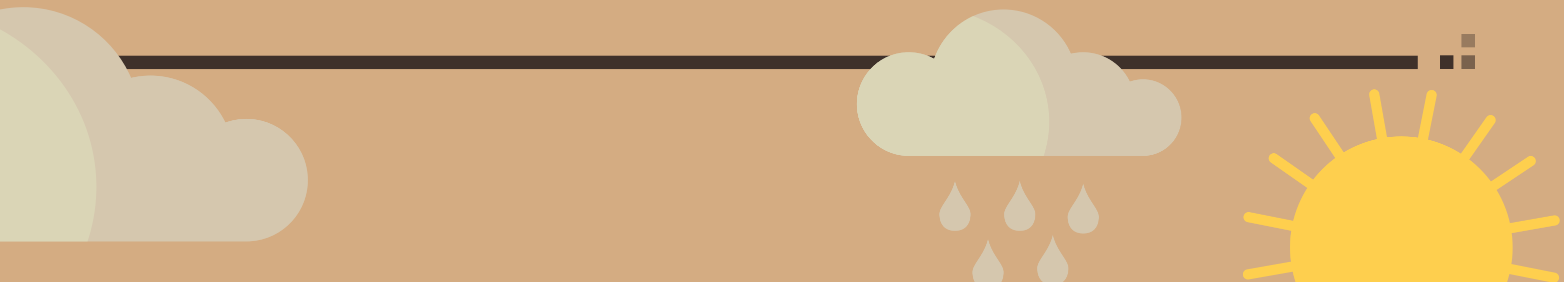
Bugün, geçmişteki hatalarımızın bedelini ödüyoruz. Bilim ve teknolojiye, bu alanda emek veren yurttaşlarımıza hak ettikleri değeri vermemenin cezasını çekiyoruz. Kendimizi köşeye sıkıştırıyor, ideal olmayan çözümlere mecbur bırakıyoruz. Telafi etmek için artık çok mu geç?

Geçmişten ders alıyor muyuz? İnsan hayatına değer veriyor muyuz? Denetim mekanizmalarına ve hukukun üstünlüğüne güveniyor muyuz? Nükleer enerji konusunda gerçekten "doğru" ya da "yanlış" bir taraf yok. Ama eğer atomu parçalamakta ısrarcıysak, bu işin dürüstçe ve güvenle yapılmasını talep etmek hepimizin hakkı ve görevi.

## NÜKLEER TARİHİMİZ

**1956** - Başbakanlık'a bağlı Atom Enerjisi Komisyonu kuruldu.
**1957** - Türkiye, Birleşmiş Milletler'e bağlı Uluslararası Atom Enerjisi Kurumu'na (IAEA) üye oldu.
**1962** - İstanbul Küçükçekmece Nükleer Araştırma Merkezi'nde 1MW gücünde TR-1 adı verilen "Havuz" tipi bir deney reaktörü işletmeye alındı.
**1976** - Mersin'in Gülnar İlçesi'ne bağlı Büyükeceli Beldesi Akkuyu mevkiinde nükleer santral kurulumu için yer lisansı alındı.
**1979** - İstanbul Teknik Üniversitesi Ayazağa Yerleşkesi'nde TRIGA Mark-II Araştırma ve Eğitim Reaktörü işletmeye açıldı.
**1980** - Türkiye, Nükleer Silahların Yayılmasının Önlenmesi Antlaşması'nı (NPT) onaylayarak nükleer silah imal etmeyeceğini ve bunların yayılmasına aracı olmayacağını taahhüt etti.
**1981** - Türkiye, nükleer santrallerin barışçıl amaçla işletilip işletilmediğini tespit etmek üzere IAEA uzmanlarının kontrolünü kabul eden güvence anlaşması imzaladı.
**1982** - Türkiye Atom Enerjisi Kurumu (TAEK) kuruldu ve lisanslama otoritesi olarak görevlendirildi.
**1984** - Türkiye, OECD Nükleer Enerji Kurumu'na (NEA) üye oldu.
**1986** - Çernobil nükleer santral kazasının yarattığı olumsuz ortam nedeniyle nükleer santrallerle ilgili çalışmalar askıya alındı.
**1993** - Akkuyu nükleer enerji santrali projesi Resmi Gazete'de yayınlanarak tekrar yatırım programına alındı.
**1996** - Akkuyu nükleer enerji santrali için uluslararası ihaleye çıkıldı.
**2004** - Enerji ve Tabii Kaynaklar Bakanlığı ve TAEK, inşasına 2007 yılında başlanacak ve ilk ünite 2012 yılında devreye girecek şekilde toplam 5000MWe'lik üç nükleer reaktör yapılacağını açıkladı.
**2006** - Türkiye'nin ilk nükleer santral sahası olarak Sinop'un seçildiği açıklandı.
**2007** - Nükleer Güç Santrallerinin Kurulması ve İşletilmesi ile Enerji Satışına İlişkin Kanun Tasarısı mecliste kabul edilerek yasalaştı ve yürürlüğe girdi.
**2010** - İlk nükleer santralin ihalesiz olarak Ruslara yaptırılması kararlaştırıldı. "Türkiye'de Nükleer Santral Tesisi Konusunda İşbirliği Ortak Beyannamesi" başlığında bir anlaşmaya imza atıldı.
**2010** - Türkiye ile Rusya hükümetleri arasında "Akkuyu Sahasında Nükleer Güç Santralinin Tesisine ve İşletimine Dair İşbirliği Anlaşması" imzalandı. Bu anlaşma TBMM Genel Kurulu'nda kabul edildi.
**2011** - Fukuşima faciasının ardından nükleer enerji tartışmaları ve Akkuyu tekrar ülke gündemine oturdu.
**2013** - Türkiye ve Japonya hükümetleri arasında Sinop'ta NGS tesisine ve işletimine dair anlaşma hazırlandı. Bu anlaşmaya istinaden 1120MW gücünde 4 reaktör (toplam 4480MW) kurulumu belirtildi.
**2015** - Japonya ile nükleer işbirliği anlaşması, 191 milletvekilinden 181 kabul oyu ile TBMM'de kabul edildi.





Nükleer enerji konusunda gerçekten "doğru" ya da "yanlış" bir taraf yok. Ama eğer atomu parçalamakta ısrarcıysak, bu işin dürüstçe ve güvenle yapılmasını talep etmek hepimizin hakkı ve görevi.

# BİR BİLENE SORDUK

Biz aklımızın yettiği, dilimizin döndüğü kadar anlattık. İçimize sinmeyince, uzun yıllardan beri bu işin merkezinde yer alan bir isme, İstanbul Teknik Üniversitesi Enerji Enstitüsü Müdürü **Prof. Dr. Altuğ Şişman**'a danıştık, nükleer enerji ve alternatifleri hakkındaki görüşlerini aldık.

**Nükleer santral Türkiye için bir zorunluluk mu? Gelecekteki kesintisiz enerji ihtiyacımızı karşılamanın daha makul bir yolu yok mu?**

Türkiye'nin şu anki büyüme ve gelişme hızı ile hedefleri göz önüne alındığında ve enerjide dışa olan şiddetli bağımlılığı hızla azaltma çabası, yüksek teknoloji geliştiren bir ülke olma isteği gibi parametreler de düşünüldüğünde bir zorunluluk olarak görülmektedir. 1000MWe gücündeki bir nükleer santralin bir yılda üreteceği elektrik enerjisini üretmek için yaklaşık 5000MWe kurulu güce sahip bir rüzgâr santrali gerektiği ve bu rüzgâr santralinin ise en azından 2500 adet dev rüzgâr türbini anlamına geldiği de unutulmamalıdır. Biraz farklı rakamlarla da olsa benzer bir tabloyu güneş santralleri için de konuşmak mümkündür. Bununla birlikte daha uzun bir süreçte enerji depolama ve şebeke yönetim teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte daha farklı tablolar da ortaya çıkabilecektir. Ancak nükleer teknoloji bugünden yarına ilerleyen Türkiye için teknolojinin geçiş döneminde çok önemli ve kritik bir katkı ve görev üstlenmektedir.

**Ülkemizdeki yenilenebilir enerji çalışmaları ne durumda? Bu alandaki eksiğimiz yüzünden mi nükleer güce yöneliyoruz?**

Türkiye'de yenilenebilir enerji teknolojilerinin uygulanması da hızla yaygınlaşmakta ve geçmişte yapılan hatalardan dersler alınmakta, bunun sonucunda da yenilenebilir enerji teknolojilerinde daha da sağlıklı bir büyüme stratejisi geliştirilmektedir. Kısaca, bugün Türkiye bu teknolojiyi öğrenmekte ve uygulamaktadır. Ancak nükleer enerjiye gereksinim az önce de söz ettiğim gibi Türkiye'nin bu nüfus artış hızında ve büyüme hedeflerinde bugün için gerçek bir çözümdür. Unutmayalım ki gelişmiş ve dünyaya hükmeden bütün ülkeler hiç tereddüt etmeden bu teknolojiye sahip oldular ve bugünlerine bu teknoloji ile geldiler ise bu teknoloji bir tercih olmanın ötesindedir. Ayrıca yenilenebilir enerji rüzgâr ve güneş seçeneklerinde süreksiz ve değişken bir üretim süreci sunduğu için enerji depolama ve şebeke yönetim teknolojilerindeki şu anki durum nedeniyle ancak bir destek üretim seçeneği konumundadır. Nükleer de dâhil olmak üzere termik santraller (doğal gaz ya da kömürle çalışan) ve biriktirmeli hidroelektrik santraller şu an için ülkelerin temel enerji üretimini yapan santral konumundadırlar.

**"Japonlar ki titiz, temkinli insanlardır; onlar bile felaketi önleyemedi" gibi yaygın bir görüş söz konusu. Bir ihmal sonucu bizim de başımıza benzer bir felaket gelmeyeceğinden nasıl emin olabiliriz? Riske girmeye değer mi?**

Dünyada radyasyon konusunda en acı deneyimi nükleer reaktörleri nedeniyle değil ama maalesef iki nükleer bombanın kullanılmış olması nedeniyle hiç şüphesiz Japonlar yaşamıştır. Buna rağmen nükleer teknolojiden korkmak yerine ülkelerinin bugünkü gelişmişliğini sağlayan altmışın üzerinde nükleer santrali inşa ederek dünyanın en gelişmiş ülke ve toplumlarından biri haline gelmişlerdir. Şu anda da Fukuşima kazası sonrası işletimini durdurdukları nükleer santrallerini yeniden devreye alma çalışmalarına başladıklarını söylememiz gerekiyor. Bugünün nükleer teknolojisi hayatımızdaki birçok teknolojiden çok ama çok daha küçük bir risk içermektedir. Asıl risk öyle görünüyor ki sürdürülebilir dünya nüfusunun ne olduğunu sorgulamayan insanlıktır. Nüfus artışı bu şekilde giderse sadece enerji değil; su, gıda ve sağlık hizmetleri gibi birçok temel ihtiyacın karşılanamaması nedeniyle çok sayıda insanın ölmesi kaçınılmaz görünüyor; ya yetersizliklerden ya da kaynaklara sahip olmak isteyenlerin çatışması sonucu çıkan savaşlardan. Dolayısıyla asıl büyük soru, "Sürdürülebilir dünya nüfusu nedir?" sorusudur. Bunun bilimsel cevaplarından sonra da politikacıların buna göre bir dünya nüfus planlamasını en temel konularından biri haline getirmesidir.

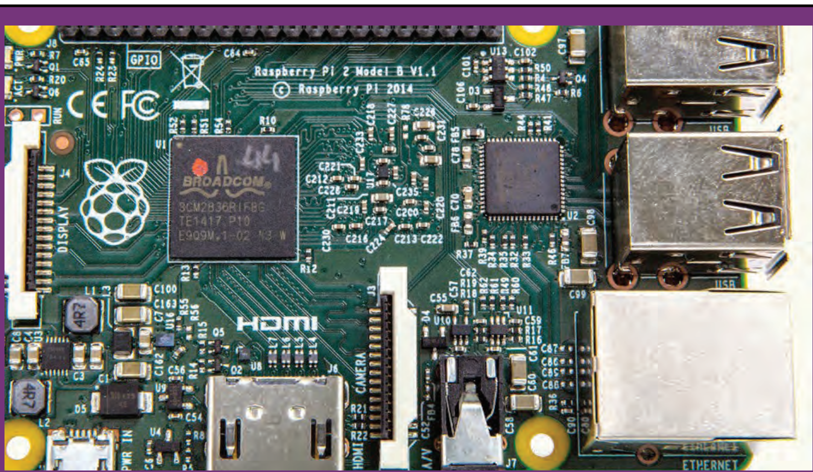


# BULUT SUNUCUMUZA FIREWALL EKLEYİP, UZAKTAN IŞIK YAKIYORUZ!

Cowabunga! Geçen ay kurduğumuz sunucuyla oynadınız mı? Bu ay nihayet onunla bir şeyler yapma zamanı geldi. Fakat öncelikle, geçen ay yerimiz yetmediğinden yarım bıraktığımız firewall'u kuralım.

Neredeyse her projemizde kullanacağımız bazı temel malzemelere ihtiyacımız olacak. Bu projelerde kullandığım hemen her şeyi Robotistan.com'da bulabilirsiniz, ben de oradan alıyorum.

**İHTİYAÇLARIMIZ:**
1x Dış ağa bağlı bilgisayar • 1x Raspberry Pi 2 • 1x USB klavye
1x HDMI kablosu ve monitör • 1x USB güç kablosu
1x Ethernet bağlantısı • 1x Raspbian yüklü microSD (geçen sayılarda bunu nasıl hazırlayabileceğinizi anlattım)
1x 50ohm direnç • 1x Küçük LED • 2x Erkek-dişi jumper kablo
1x USB fare (tercihi – tüm adımları terminal üzerinden yapmak mümkün)



## FIREWALL KURULUMU

Firewall kurallarını değiştirmeden önce kendimize bir arka kapı oluşturalım. Port 22'yi sürekli yerel ağımıza açık halde tutacağız. Her şeyin yolunda gittiğinden emin olduğumuzda, arka kapıyı kapatacağız. Pi'nin içinden bir terminal açın ve takip edin:

```
$ apt-get install -y screen
$ screen -S firewall
$ while true; do sudo ufw allow from 192.168.1.0/24; ufw enable --force-enable; sleep 60; done
```

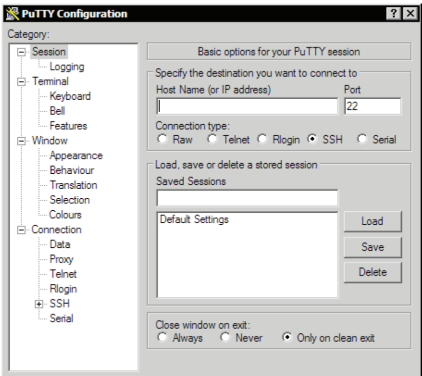
Böylece kendimizi dışarıda bırakmamız durumunda bir arka kapımız var. Her 60 saniyede bir açtığımız pencere *192.168.1.* ile başlayan tüm adreslerde her portu deneyecek.

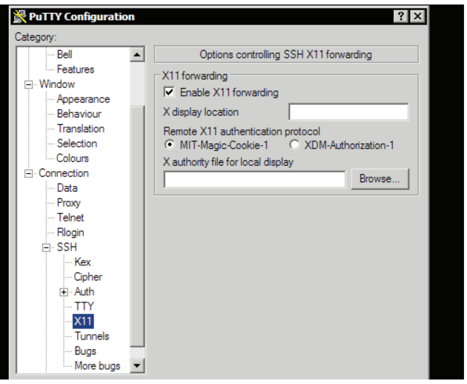
```
$ sudo ufw allow 22
$ sudo ufw allow from 192.168.x.0/24
```

Bu noktada bir uyarı: Bir üst satırda **x** olarak geçen hanenin yerine, geçen sayımızda Pi'nizden verdiğiniz **ifconfig** komutu sonucunda Pi'nin Ethernet bağlantısını gördüğünüz IP adresindeki üçüncü değeri yazacaksınız. Dediğim gibi, çoğunuz için bu sayı büyük ihtimalle **1** olacaktır, ancak lütfen yanlış değeri girmemek adına kontrol edin.

```
$ sudo ufw allow 80
$ sudo ufw --force enable
```

Artık Pi'nin tüm portları yerel ağımıza açık,




fakat diğer her şey 22 ve 80 portlarından iletişim kurabilecek. **ufw status** komutuyla duruma bakabilirsiniz. Şimdi arka kapımızı kapatalım. **screen -r** ile görüntüleyip, seansın içinden **CTRL+D** yaparak bitirelim. Son olarak SSL'i çalıştıralım:

```
$ sudo mkdir -p /etc/ssl/localcerts
$ openssl req -new -x509 -days 3650 -nodes -out /etc/ssl/localcerts/autosigned.crt -keyout /etc/ssl/localcerts/autosigned.key
$ chmod 600 /etc/ssl/localcerts/0
$ sudo service apache2 restart
```

Bu noktada bir şeyi daha hatırlatayım; sunucunuzu şu an sadece uzaktan terminal kontrol edecek şekilde kuruyoruz. İleride bunu bir dosya sunucusu olarak kullanmayı düşünürseniz, firewall ayarlarında **ufw allow 21** komutuyla FTP portunuzu da açmayı unutmayın.

## UZAKTAN KOMANDO!

Pi çalışıyor, portlar açık, ve sunucumuz online. O halde, daha önce de planladığımız gibi başka bir ağdaki bir bilgisayarla evdeki Pi'mize bağlanalım. Bunun için bu bilgisayara bir SSH terminali kurmamız lazım. Windows'ta olacağımızı varsayalım. putty.org adresinden PuTTY'yi ve sourceforge.net/projects/xming/ adresinden X11 sunucumuzu indirelim. Xming'i kurup çalıştırdıktan sonra karşınıza gelecek boş ekranı olduğu gibi bırakın. Şimdi PuTTY'yi çalıştırın.

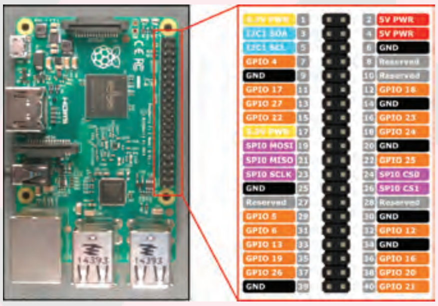
SSH bağlantımızı bu ekrandan yapacağız. Fakat önce, soldaki menülerden SSH grubunu büyütüp, altta X11 kısmına tıklayın ve ilk kutucuk olan "Enable X11 forwarding" seçeneğini işaretleyin. Bu sayede SSH bağlantımız üzerinden görsel bir masaüstünü Xming ile kullanabileceğiz. Şim-

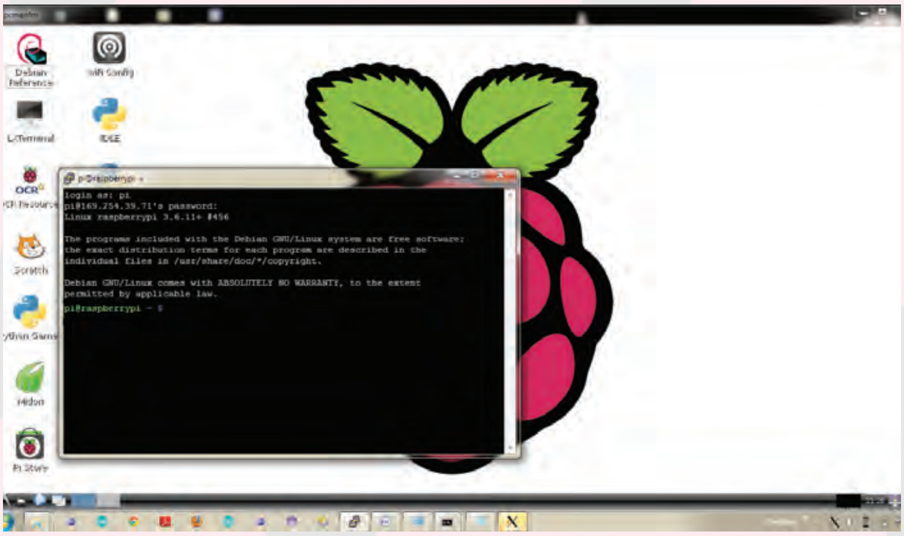
di "Session" kısmına geri dönün ve IP adresi için geçen sayıda aldığımız statik IP adresinizi girin. SSH bağlantınız port 22'de idiyse öyle kalsın, geçen sayıda başka idiyse yine o sayıyı girin. Şimdi "Open" düğmesiyle bağlantımızı açabiliriz!

Karşınıza gelen giriş ekranında Pi için seçtiğiniz kullanıcı adınız ve şifrenizi girin. Şu anda Pi'nizin kök dizinindesiniz. Bu noktada kalan işlemlerin tamamını bu terminalden yapabilirsiniz, fakat görsel arayüzü de açalım ki her şey biraz daha rahat olsun. **start lxde** komutuyla görsel arayüzü çalıştırabilir ve artık Xming üzerinden Pi'yi kullanabiliriz. Projemizi bitirdikten sonra merak edenleriniz için, aynı bağlantı türünü kuran iPhone ve Android uygulamaları da var; bunlarla da terminal bağlantısı kurmayı denemenizi öneririm.

## IŞIKLARI YAKALIM!

İşletim sistemini, ağ özelliklerini, GPIO sistemini birer örnekle tanıdığımız Raspberry Pi'ımızın





tüm bu özellikleri birleştiren projemizin son adımına geçiyoruz. İnternete açtığımız sunucumuz üzerinden bağlanacağımız Pi ile, Pi'nin bağlı olduğu bir elektronik devreyi uzaktan açıp kapatacağız. Bunun için iki şey daha yapmamız gerekecek: Devreleri kurmak ve devrelere bağlı GPIO pinlerini kontrol edecek bir Python kodu oluşturmak.

GPIO pinleriyle oynamadan önce cihazın kapalı olduğundan emin olun. Şimdi, görselde Raspberry Pi 2'nin GPIO şemasını görebilirsiniz. Burada gördüğümüz sol üst köşedeki pin, standart 3.3V'luk güç pini, fakat biz programlanabilen GPIO pinlerinden birini istiyoruz, o halde en yakındaki 7 numaralı pindeki GPIO4 yuvasına bir kablomuzun dişi ucunu bağlayalım. Diğer ucunu, görseldeki gibi breadboard'umuzun E1 yuvasına takabiliriz. Ardından D1 yuvasına LED'imizin artı ucunu (uzun olan ayak) takıp, eksi ucunu da D2'ye sarkıtabiliriz. Şimdi, LED'imizin yanıp bitip kül olmaması için 50ohm'luk direncimizi ekliyoruz. Bunun da bir ayağını B2'ye uzatıp, son olarak A2'ye toprak pinine gidecek diğer jumper kablomuzun erkek ucunu takıyoruz. Dişi ucu da Raspberry Pi'nin 14 numaralı Ground pinine bağladıktan sonra, artık cihazı açıp, kodlarımızı yazabiliriz.

Standart güç pini yerine programlanabilen GPIO4 pinini kullandığımız için, devre cihaz açıldı diye otomatikman çalışmayacak. Biz, içine SSH terminalimiz yardımıyla vereceğimiz komutlarla devreyi açıp kapatacağız.

## YİNE KÜTÜPHANEYE!

İster SSH üzerinden, ister doğrudan USB klavyenizle, Pi üzerinden bir terminal açın ve şu komutu yazın:

**$ wget -0 gpio_python_code.zip goo.gl/KiRxAN**

Şimdi sisteminize bir ZIP arşivi indirmiş oldunuz. Bunu açmak için **unzip gpio_python_code.zip** komutunu girdiğinizde, dosyayı indirdiğiniz yere içeriğinin çıkarılmış olduğunu göreceksiniz.

Şimdi, ışıkları yakmak ve söndürmek için iki değişik Python kodumuz var burada. Eğer kodu analiz etmek isterseniz, tavsiyem bu noktada indirdiğiniz dosyaların bir yedeğini alın, ve yazı editörümüz Nano ile örnek Python kodları olan 2_off.py ve 2_on.py dosyalarını açıp, nasıl çalıştıklarına bir göz atın. Deney yapmak istemiyor veya kodu birkaç kütüphaneden yola çıkıp kendiniz yazmak istiyorsanız, **touch** komutuyla yeni bir boş dosya oluşturup, adını **istediginiz_isim.py** koyduktan sonra Nano ile açın. Dosyanın içine şu satırları girelim:

**#! /usr/bin/python**
Bu satır, kod çözücü yazılıma bunun bir Python kodu olacağını belirtiyor.

**import Rpi.GPIO as GPIO**
Pi'nin GPIO kütüphanesini yüklüyoruz.

**GPIO.cleanup()**
Kullanılmayan GPIO'ların hepsini sıfırlıyoruz.

**GPIO.setwarnings(False)**
Debug modunu kapatıyoruz (debug'da neler yazıldığını görmek isterseniz bunu **True** olarak bırakın).

**GPIO.setup(7, GPIO.OUT)**
Gücü vereceğimiz Pin 7'yi çıkış pini olarak belirledik.

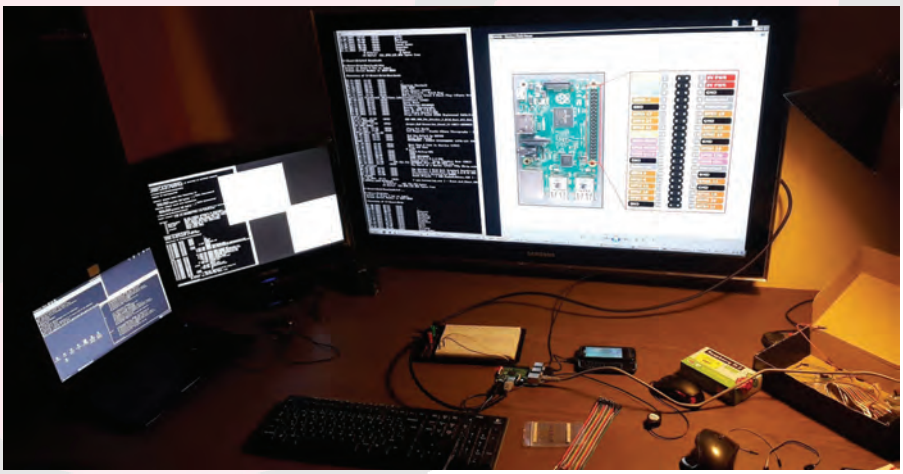
**print "Aydınlık!"**
Işıkları yaktığımızı terminalden anlamak için ekrana yazı yazdırıyoruz.

**GPIO.output(7, GPIO.HIGH)**
Voltajı vererek LED'imizi yakıyoruz.

Kaydedip Nano'dan çıkalım. Şimdi, aynı işlemi bu defa **touch** komutumuzun ardından ikinci bir isimle başka bir dosya yaratarak başlayalım. Bu dosyanın içindeki kodumuz, ilk beş satır için aynı ilki gibi olacak. Sonrasında ise şöyle değişecek:

**print "Karanlık!"**
**GPIO.output(7, False)**
**GPIO.cleanup()**

İşte bu kadar! Şimdi, PuTTY üzerinden nerede olursanız olun, o Raspberry Pi güce bağlı olduğu sürece uzaktan bir SSH bağlantısıyla cihazınıza bir terminal açabilir, oluşturduğunuz Python kodlarını **sudo python [dosya adı].py** komutuyla çalıştırabilirsiniz. Ve gördüğünüz gibi LED'imizi istediğimiz yerden, istediğimiz zaman yakıp söndürebiliyoruz artık! Bu ay da bu kadar! Sorularınız olursa lütfen bana erim@oyungezer.com.tr'den ulaşın. Başka projelerde görüşmek üzere, hoşça kalın! **-Erim**





# ASANSÖR

## BULUTLAR DAHA YAKIN

Üst baş düzeltmelerin, saniyeler süren kaçamakların, "sığarız sığarız" söylemlerinin mekânıdır asansör. İsmi Fransızca *ascenseur* sözcüğünden gelen, *SimTower* oynayana dek önemini kavrayamadığımız bu icat için, inşaat sektörünün dikey gelişimini ve büyük şehirlerin modern siluetini belirleyen en önemli etmendir diyebiliriz. Öncesinde binalar 4-5 katın üzerine çıkamazken, şimdi Dubai'deki 829,8m'lik Burj Khalifa'da 154 kat ve her biri en az 12 kişi taşıyabilen 57 asansör bulunuyor.

### KISA TARİHİ

Asansörün tarihi M.Ö. 200'lü yıllarda **Arşimet**'in kurduğu ilk düzeneklere değin uzanıyor. Ancak ta 19. yüzyıla kadar, güvenlik sebebiyle, insandan ziyade yük taşımak için kullanılıyor. Bugün bildiğimiz asansörlerin ilk örneğini **Elisha Otis** adlı Amerikalı mucide borçluyuz. Otis, 1853 yılında New York'ta gerçekleştirilen Dünya Fuarı'nda icadını bizzat tanıtmış, asansörlerin güvenli olabileceğini ispatlamıştı. Kendisi asansör platformunda dururken yardımcısı asansör halatını bir baltayla kesmişti, fakat korkulanın aksine platform birkaç santim aşağı düştükten sonra güvenlik sistemi hemen devreye girmiş ve platformu durdurmuştu.

Otis'in kurduğu ve günümüzde halen kendi alanında dünyanın en büyüğü sayılan firma, birkaç yıl içinde ilk ticari kurulumlara başladı. Otis Elevator Company yıllar sonra Eiffel Kulesi ve Empire State Binası gibi çok sayıda meşhur yapıya adını yazdıracaktı. 1880 yılına gelindiğinde Alman mucit **Werner von Siemens** (bildiğimiz Siemens) ilk elektrikli asansörü icat etti ve yavaş yavaş gelişen teknoloji, 1930'larda ortaya çıkan ilk gökdelenlerle birlikte daha hızlı ve verimli hale geldi. 1931 yılında Empire State'e kurulanlar 300m/dk hız sınırını geçen ilk asansörler oldu. Şu anki hız rekoru ise 2004 yılından beri 1010m/dk (60,6km/saat) ile Taipei 101'de bulunuyor.

Türkiye'nin ilk asansörü 1892 yılında İstanbul'daki Pera Palas Oteli'ne kurulmuştur. Bu asansör Fransız mimar **Alexander Valley** tarafından, Ekim 1892'de Paris'ten İstanbul'a Orient Express treniyle gelen yolcular için inşa edilmiştir. Bir diğer eski örnekse 1907'de **Nesim Levi** tarafından İzmir'de kurulandır. Tarihî Asansör, günümüzde şehri ziyaret eden turistler için mutlaka uğranması gereken mekânlardır.

### NASIL ÇALIŞIR?

Asansör dediğimiz şey, özünde, halat ile bağlı bir kabin ve onu dengeleyen bir karşı ağırlıktan ibaret. Düzenekteki denge bozulduğunda kabin aşağı veya yukarı doğru hareket ediyor, böylece katlar arasında taşıma işlemi gerçekleştiriliyor. Modern sistemlerde bu hareket asansör boşluğunun en tepesindeki bir elektrik motoru ve ona bağlı çelik halatlar aracılığıyla sağlanıyor.

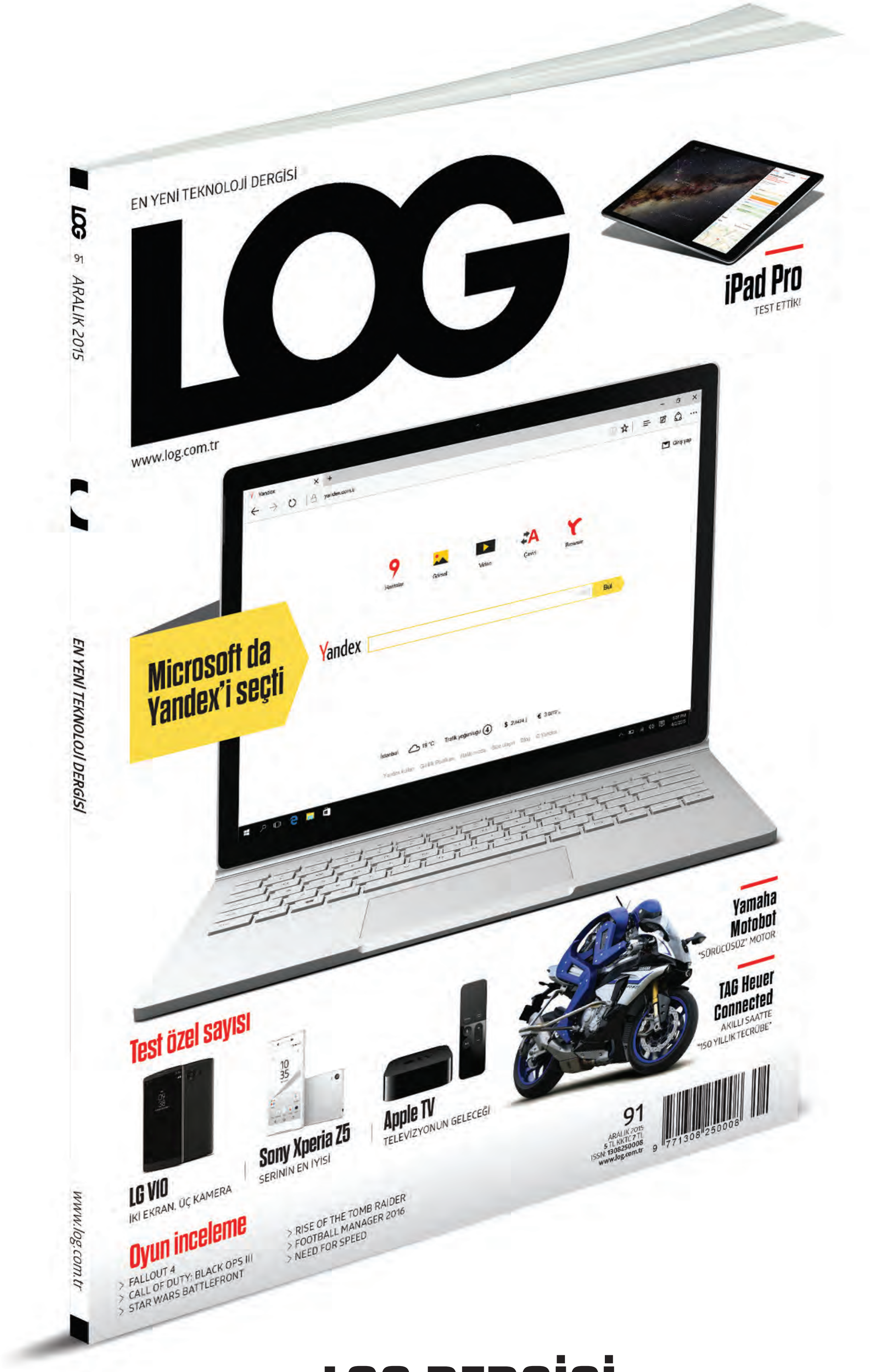
II. Dünya Savaşı öncesinde asansörlerin çoğu elle kontrol ediliyordu. Asansördeki görevli, önündeki kolu itip çekerek bir ayarlı direnci hareket ettiriyor, böylelikle direncin bağlı olduğu elektrik motoru istenilen yönde ve hızda çalıştırılıyordu. Kabin zeminini iniş ve biniş esnasında tam olarak kat zeminine denk getirmek asansör görevlisinin sorumluluğundaydı. Gelişen teknolojiyle birlikte asansörler daha konforlu bir deneyim sunmaya başladı. Her katta tam yerinde duran hareket sistemi, mide bulandırmayacak şekilde ayarlanan hızlanma eğrisi, hava direncini azaltan kabin tasarımı, rüzgârdan veya yan yana gelen iki asansör arası etkileşimden doğan salınımı azaltan mekanizmalar...

Asansörler bir zamanlar tümüyle analog bir teknolojiydi, ancak günümüzde birçok şey bilgisayar kontrolünde işliyor. Öyle ki, sabah iş yerinize girerken personel kartınızı okuttuğunuzda, hangi kata gideceğinizi bilip o an hangi asansöre binmeniz gerektiğini söyleyerek bekleme süresini azaltan sistemler bile var. **-Eren**



### YA DÜŞERSE

Hem kapalı alan, hem düşme tehlikesi... Korkmayıp da ne edeceğiz? Aslına bakarsanız, asansörler en güvenli taşıtlardan biri. Örneğin ABD'de yılda sadece 27 insan bu şekilde yaşamını yitiriyor. Bunların çoğu asansör kabinini görmeden asansör boşluğuna adım atmak gibi nedenlerden ötürü gerçekleşiyor; yere çakılan asansörlerin sayısı çok çok az. Hatta, merdivenden düşerek ölenlerin sayısı, asansörde ölenlerin neredeyse 60 katı! Regülasyonlara uyan, düzenli olarak bakımı yapılan asansörlerden korkmayın. Ama olur da bir gün düşen bir asansörde bulunursanız, aklınızda olsun: Düşmeden önce zıplamanın faydası yok.




# LOG DERGİSİ

## ARALIK SAYISI TÜM BAYİLERDE

www.log.com.tr

# pixel



## HABERLER

■ Bu ay retro kafalar için süpersonik haberlerle dolu. En güzeliyle başlayayım: Paradox Interactive, World of Darnkess'ın haklarını satın aldı. Yani? Yani belki yeni bir Vampire oyunu, belki bir Masquarade yeniden yapımı... Tüyler diken diken...

■ Peki Warcraft III'ün, Diablo II'nin ve Starcraft'ın HD versiyonlarının geleceğini söylesem? Yaaa, işte bakakalırsınız öyle...

■ Bir süper HD haberim daha var. The Legend of Zelda serisinin en iyi oyunlarından Twilight Princess HD olarak WiiU'ya geliyor. İşte dostum, bu oyun WiiU aldırır adama.

■ Nintendo'dan bir haber daha; Pokémon Red, Blue ve Yellow 3DS'e geliyor. Ama HD olarak değil, bildiğiniz siyah-beyaz falan şekliyle.

■ Xbox One'ın geri uyumluluk mevzusu hayata geçti. Oyunların tam listesi için: tinyurl.com/ogz-98-geri-uyum

■ Sony de atara gider yaptı ve PS4'e PS2 emülatörü çıkaracağını duyurdu. Ayrıntılar belli değil henüz.

■ İlk MGS'yi Unreal Engine 4'le yapan oyuncu projenin prototip videosunu paylaştı, hiç fena durmuyor. Ama tabii Konami kesin agrasyon yapacaktır yakında: tinyurl.com/ogz-98-shadow-moses

■ Fallout 1 oyuncular tarafından New Vegas'a uyarlanıyor. Yayınlanan videolar bayağı bayağı iyi duruyor yahu: tinyurl.com/ogz-98-fallout-1

■ Ed Boon, ilk Mortal Kombat'ın HD versiyonunu yapıyormuş ama proje iptal olmuş. Bir gün nedenini bir makale olarak paylaşacakmış.

## Ne andı be!




### Neighbours From Hell

Mr. Rottweiler dürbünüyle camdan bakıyor, belli ki diğer komşulardan birini dikizliyor. Teşekkürler Rott bana yapıştırıcımı kullanmak için bir bahane verdin ama önce televizyonunun antenini düğümlemeli, mikrodalganda bozuk yumurta patlatmalıyım...

-Emre K.

## KARAKTER EVRİMİ: Nurse



Silent Hill (1999) | Silent Hill 2 (2001) | Silent Hill 3 (2003) | Silent Hill 4 (2004)



# HERKES GİTSİN SEN GİTME BE BLACK ISLE!

## E RYO DÜNYASI NE OLACAK ŞİMDİ?

Ah bayanlar baylar... Biliyorsunuz size bu minik köşeden genellikle güzel, geleceğe umutla bakmamızı sağlayan haberler vermeye çalışıyoruz. Yani ne bileyim, yıllar sonra, 2010'larda falan dergiyi açıp şöyle bu haberi bir gördüğünüzde gülümsemeniz, "ne de doğru söylemiş, çok iyi oldu, çok da güzel oldu" demeniz bizim için paha biçilemez olur.

Ama maalesef bu kez kara bir haberle karşı karşıyayız. Yıllar sonra, işte ne bileyim 2010'larda falan bu haberi görürseniz alıp dergiyi yakmanız olası. Hoş muhtemelen o yıllarda artık hologramla dergi okuyor falan oluruz ama artık hologram makinesini mi kırarsınız, ne yaparsınız, ona o zaman bakılır. Pahalıysa kırmayın ama, lütfen.

Kara haberi vermeye dilimin bir türlü varmadığını fark etmişsinizdir ama korkunun ecele faydası yok. **Black Isle** kapanıyor arkadaşlar.

Black Isle, **Interplay**'in çatısı altında malumunuz ve Interplay de ciddi maddi sıkıntılar içinde. Henüz kısa süre öncesinin bu çok başarılı yayıncısı ne oldu da bu hale geldi şimdi çok girmeyeyim, başka zaman tartışırız o konuyu. Sonuç olarak Interplay artık Black Isle'ı besleyebilecek güce sahip değil.

*Fallout 2*, *Planescape Torment*, *Icewind Dale*, *Icewind Dale II* gibi mükemmel RYO'ların altında imzası bulunan Black Isle önümüzdeki aydan itibaren aramızdan ayrılacak, bizi en çok ilgilendiren kısım bu. İşin daha acı tarafı da ne biliyor musunuz? *Fallout 3* ve *Baldur's Gate III*, Black Isle'ın kapatılışıyla birlikte tarih olmuş olacak. **D&D** kurgusu çok sevildiğinden dolayı *Baldur's Gate III*'ü bir şekilde görebileceğimize inanıyorum ama *Fallout* markasına sonsuza kadar veda ediyor olabiliriz...

Hani bilmiyorum ne derece teselli olur ama Black Isle çalışanlarının stüdyo kapandıktan sonra büyük ölçüde bir arada kalacağı ve yeni bir stüdyo açacağı söyleniyor. İsim olarak da kristalli zümrütlü bir şeyler düşünüyorlarmış diye duydum. Black Isle'ın başarısını sürdürmek kolay değil ama karamsar olmamalı tabii. Başarılar dilerim buradan kendilerine. **-Ömer**

**[Orijinal tarih: Aralık 2003]**



### BİR GARİP HİKÂYE

Black Isle gerçekten de Aralık 2003'te kapatıldı ve çoğu çalışan bir arada kalarak **Obisidian Entertainment**'ı kurdu. Kendilerinin bugüne kadar ne derece başarılı bir şekilde yol aldıkları malumunuz. Yalnız şöyle de bir hikâye var ortada; Interplay, ilerleyen yıllarda **Project V13** isminde bir oyun yapmaya başladı ve sonradan bu oyunun *Fallout Online* olduğu açıklandı. Tabii **Bethesda** araya girip "hop birader n'oluyor?" dedi ve telif durumları nedeniyle proje 2012'de iptal edildi. Ama bir taraftan da tam iptal edilmedi. Black Isle, ilk *Fallout*'un iki önemli yapımcısı önderliğinde 2012'de yeniden açıldı ve ekibin Project V13 üzerinde çalıştığı duyuruldu. Ancak bu Project V13 önceki Project V13'ten neredeyse tamamen farklı bir oyun; yine post-apokaliptik olsa da *Fallout*'la alakası yok ve kendisi tek kişilik, izometrik bir RYO. Sonra ne mi oldu? Hiçbir şey olmadı aslına bakarsanız. Bir gelişme olmadı. İptal de olmadı. Öyle duruyor. Teoride oyun halen geliştirilme aşamasında ve yine teoride Black Isle halen faal. Pratikte? Bilinmez...



Silent Hill (Film) (2006)

Silent Hill - Arcade (2007)

Silent Hill - Origins (2007)

Silent Hill - Homecoming (2008)

# STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED

## BU SEFER GERÇEKTEN DE UZUN ZAMAN ÖNCE

2000'lerin başında üç boyutlu bir dünya görmek, dünyayı görmeyi bırakın bunu çok oyunculu şekilde tecrübe etmenin nasıl değerli bir şey olduğunu anlatarak başlamalıyım belki de size. Devasa çevrimiçi oyunlarda elinde meşaleyi tutan *Ultima Online*'ın o samimi ama izometrik kamerası, oyuncuların müthiş bir özgürlükle ister savaşçı, ister birer ozan gibi yaşadıkları bir dönemden bahsetmeliyim. *Star Wars Galaxies*, tam 2003'te, böyle bir dönemin esintileri arasında hayatımıza girdi işte. İki büyük yerden damarımıza sızıverdi ki, ikisi de gerçekten "BÜYÜK" şeylerdi. Üç boyutlu serbest bir dünya ve Star Wars markası.

Ep. IV ile Ep. V arasında geçen bir dönemin oyunuydu *SWG*. Tek bir amacı vardı: Bu galakside istediğiniz kişi kimse o olmak. Bugün her şeyi kahramanlık üstüne kuran ve birbirinin ardına sıkıcılık mısraları yazan DVO'ların aksine *SWG* sizi bir İmparatorluk Destroyer'ında başlatıyordu. Bulunduğunuz yolculuk gemisi İmparatorluk soruşturması sebebiyle alıkonulmuş, gemi Asi İttifakı'na ait olduğu düşünüldüğünden patlatılınca siz de çulsuz kalmıştınız diğer yüzlerce yolcu gibi. O nedenle cebinize verilen 250 kredi ve tercih ettiğiniz bir iniş gezegeniyle sizi dünyanın ortasına atıyordu bu oyun. Sizi, sıradan birisini işte.

Ama o beş farklı meslekten birisini seçen siz oradan 60'a yakın başka işi yapabiliyor, kendinizi rüzgâr ne yöne eserse o yöne sürüklüyordunuz. Madencilikle oyunun ekonomisini mi kilitlemek istiyorsunuz (Tuğbek?), *SWG* size gülümseyerek kapıyı açıyordu. Ya da haritada resmi bir oyuncu şehri kurup bunun idari işleriyle uğraşacak bir vali mi olacaksınız? Şaşırmayın, buyurun oturun lütfen! Ya da dağlarda yaşayan, kendi kampını kurup gezginlerin yaralarını iyileştiren bir müzisyen, kendi sahne gösterisini droide programlamış bir dansçı, sunucunun en iyi buff'larını özel malzemeleri ile üretebilen bir doktor... Bugün piyasadaki tüm DVO'ları toplasanız, *SWG*'de seçilebilecek kariyerlerin yarısını kaplayabilirsiniz anca. Çünkü *SWG*'de en ufak bir saldırı yapmaksızın yükselmek, bir yerlere gelmek de mümkündü.

Tabii bu bir Star Wars oyunu, üstelik eski üçlemenin ruhunu taşıyanlardan. *WoW* gibi oyunların gövdesi olan "themepark" ruhu, SWG'nin içindeki ufak görev alanlarıydı, oyunun küçücük bir parçasıydı yani. İmparatorluk ya da Asi İttifakı adına çalışan bir ajan olabilir, oyunda canla başla savaşlara katılabilirdiniz. Ama özgürlük konusunda sınırın ne olduğunu öğrenmek istiyorsanız, taraf seçmeden bu dünyada ün, başarı ve zenginlik sahibi de olmanız mümkün.

*Star Wars Galaxies*, asla ama asla mükemmel bir oyun olamadı sevgili olur. Ama oyun tarihine baktığınızda, yapıldığı dönem ve sunduğu imkânlar açısından gerçekten de altın bir dönemi, geliştiricilerin sanal bir dünyada neyi ön plana koymak istediklerini kanıtlayan harikulade bir projeydi. Güç'ün bizimle olduğu kadar *SWG* ile de olmaması ise ne acıdır, bir bilseniz... **-Sarp**



***Önceden çizilmemiş bir maceranın imkânı vardı SWG'de işte***







## UZAYA ERİŞMEK

*SWG*'nin tarihi boyunca üç büyük genişleme paketi oldu. Bunlardan ilki *Jump To Lightspeed*, oyunun uzay kısmını ortaya çıkardı. Avcı gemilerinin savaşının ötesinde eski oyunculara birkaç katlı uzay yatı gibi seçenekler sunan oyun, zaten oyun dünyasındaki mülklerin dekorasyon serbestliğini gemilere de getirmişti. Düşünsenize, havada uçan bir eviniz var tablodan halıya, flamadan bara milim milim dekore etmişsiniz.

Sonrasında gelen ek paketler ise, oyunun kendi kendisini patlatmasının (Bir sonraki kutuda detayları bulunmakta) ardından ölüyü diriltmeyi bırakın üstüne toprak attı sadece. *Rage of the Wookies* getirdiği Kashyyyk ile on gezegenin ötesinde bir şey sunmasına rağmen son paket *Trials of Obi-Wan* üçüncü filmin gazından faydalanmaya çalıştı. Oyun, serbest ruhunu perçinleyen birçok güncellemeye de sahip oldu süreç içerisinde. Storytelling ile kendi NPC'lerinizi yönlendirdiğiniz, hikâye parçacıkları yaratabildiğiniz modun yanında sürekli eklenen kozmetik güncelleştirmelerle renklenmeye devam etti. Ama *Star Wars Galaxies*, acı bir şekilde ilk senesinin sonunda sahip olduğu *Jump To Lightspeed*'in ardından hiç gün yüzü göremedi.

## PRE-CU NEDİR?

*Star Wars Galaxies*, tarihte *World of Warcraft*'ın çıkışını bir sene geciktiren oyun unvanına da sahiptir. Ama bir zaman sonra "TAB hedefleme" ve hızlı oynanışın piyasayı domine etmesinden korkan Sony, oyunu baştan aşağıya değiştirme kararı alır. Sırasıyla CU (Combat Upgrade) ve NGE (Next Generation Enhancements), oyunun kimliğini parçalayan iki büyük adımdır ve *SWG*'nin 2011'de fişinin çekilmesine sebep olan süreci hazırlamıştır.

Dediğim gibi, *SWG* mükemmellikten uzak bir oyundu ama dönemine göre muazzam bir projeydi. Savaş mekaniklerindeki aksaklıkları, üç farklı hayat barının getirdiği zorlukları, arayüzünün karmaşıklığını, bir şeyler öğrenmek ya da ekonomiyi idare etmek için oyuncunun katkısını zorunlu kılmasını seviyordu oyuncular. Sayıca azlardı ama, mutlulardı. Sony'nin verdiği kararlar gelen NGE ve CU, oyunu *WoW*'la yarışacak bir kulvara soktu ki, zaten birkaç yüz bin oyuncu bu noktadan itibaren adım adım kaçmaya başladı. Çünkü oyun diğer themepark oyunlarla yarışamıyordu, kökeni buna uygun değildi. Başlangıç hikâyesi de Han Solo'nun sizi kurtardığı epik bir sekansa dönüştürülerek kimliğini kaybetmesi netleşti. Bu noktadan sonra *SWG*'nin kaderi asla eskisi gibi olmadı işte.

## BUGÜN OYNAMAK

SWG'yi oynama şansınız var aslında. Çünkü Sony'nin sunucularından hiçbir kod almadan, sadece tersine mühendislikle hayranlar kendi sunucularını açacak konuma geldiler. İnternette birkaç örneğini bulabilirsiniz bu sunucuların:

***SWGEmu (www.swgemu.com)***
***SWG Awakening (swgawakening.com)***
***SWG Reckoning (swgreckoning.com)***

Daha birçok farklı sunucu da bulunuyor. Bu sunucuların her biri farklı şartlar sunuyor oyunculara ama aynı oldukları bir nokta var: Oyunun orijinal disklerden yüklenmesi mevzusu. Oyun, SWG: An Empire Divided'ın asıl disklerinden kurulumu talep ediyor hepsinde. Bu da kolay kolay bulabildiğiniz bir paket değil. Bende var orijinal diskler, bir ara oyuncular indirebilsin diye P2P olarak *(.torrent)* dosyası haline getirip yayınlayacağım. Oyun kapandığından sorun olmaz tahminen.

# NEDEN EFSANE OLDU?

## BİR GALAKSİ

SWG'de 10 adet gezegen/ay vardı. Tatooine, Naboo, Corellia, Yavin IV gibi birçok ünlü isim de bu gezegenlerin arasında. Ciddi anlamda geniş haritalar biraz boş olsa da, 2003'te bu devasa alanlarla 10 gezegeni bize sunmaları inanılmazdı.



## DOSTUN VARSA...

Bir skill için yeterli deneyimi topladığınızda NPC'den para karşılığı eğitim alabilirdiniz. Ya da bir oyuncu gelir, o skill'i biliyorsa size de öğretebilirdi. Aynı şey lisanlar için de geçerliydi tabii. Bir Wookie size dilini öğretmezse, konuştuklarını hiçbir zaman anlamazdınız.





## KAŞ, GÖZ VE ANİMASYONLAR

SWG, dönemine göre müthiş mimik ve animasyonlara sahipti. Grafikler, genel anlamda etkileyici olsa da şehirler biraz boş sayılırdı. Ama her türlü emote'un mimiklerde okunması, animasyonların da hareket yakalamayla düzenlenmesi oyunu çok başarılı kılıyordu.

## EĞER SIKILIRSAN

SWG'de alt karakter kasmaktansa, öğrendiğiniz her şeyi silip başa da dönebilirdiniz. Skill'leri silip puanlarınızı geri alabilir, yeni bir kariyer kovalayabilirdiniz. Çünkü aynı anda iki mesleği maksimum yapabiliyor, kalanlardan ise az çok eğitim toplayabiliyordunuz.

## NE KADAR MESLEK

Oyunda başlangıçta 24 meslek vardı. Sonrasında 58'a çıktı bu sayı ve çeşitlilik muazzam oldu. Creature Handler (size yaratık evcilleştiren sınıf), kafa avcısı, keskin nişancı, teras kasi üstadı (yakın dövüş delisi), her türlü üretim mesleği, destek meslekleri...

## MESLEK DENGESİ

Peki böyle bir oyunda favori meslekler yok muydu? Dengesizlik diyorum ya, etkisi vardı tabii. Ama dansçı, müziyen gibi meslekler özel bir savaş yarasını "fatigue"i yok eden yegâne şeylerdi. O nedenle bir bara gitmek, oyuncuları alkışlayıp bahşiş bırakmanız en doğrusuydu. Herkesin bir yeri vardı yani oyunda.



*Bu kadar özgür bir DVO daha gelmedi, gelir mi bilinmez...*



## GALAKTİK SAVAŞ

SWG Ep IV ve Ep. V arasında geçiyordu ama tarihsel hatalar da vardı. Hoth savaşı dâhil oldu oyuna, A-Wing gemileri görüyordunuz etrafta. Hatta Death Star'ın patlamasından önce gerçekleşen bazı olaylar bile vardı. Bunlar biraz sorundu tabii.

## ZORU SEVENLERE

Yalan değil, SWG zordu ya. Parayı zar zor birleştirip aldığınız Swoop Bike siz inince haritada kalırdı, patlarsa yok olurdu. İlk günlerde açlık vardı mesela, ölünce eğer klon yaptırmadıysanız çok şey kaybederdiniz. Klonunuz varsa da tekrar yaptırmak için para ayırmanız gerekirdi.

## EV, BARK, ÇOCUK

Oyuncuların "her şeyi" ürettiği bir dünya... Zırh, yemek, silah, mobilya, işlenmiş maden, çadır bezi... Tabii oyuncu evleri, bu evlerin oluşturdukları şehirler oyunun önemli bir parçasıydı. Bir de oyunda evlilik vardı ki, ben bile bir Twi'lek ile kısa süreli bir romantizm yaşamıştım.



## GÜÇ'Ü KULLAN

Jedi, bir meslek değildi. Bunca mesleğin ardında her karakterde rastgele seçilmiş beş holocron bulunurdu. Meslekleri öğrenip bunları toplayan kişi Güç'e yatkın bir karakter slotu sahibi olurdu. Oradan da yeni bir karakterle aydınlık ya da karanlık taraftaki macerasına başlardı.

## H.A.M. DA NESİ?

Oyunda üç sağlık barı vardı. Bu sistem, dönemi için devrimseldi. Health (can), Action (fiziksel enerji) ve Mind (zihin) kendi özel savunma ve saldırılarına sahipti. Bu da dövüşleri çok karmaşık, ama bir o kadar da heyecanlı yapıyordu. Biri sıfıra ulaşırsa, karakteriniz bilincini yitiriyordu.

## EKONOMİNİN ÖZELLİKLERİ

SWG'de her şey oyunculardan geçiyor demiştim. Bu da oyunu topluluk olmadan bir hiç haline getiriyordu. Demek ki o zamanın oyuncuları çok daha olgun, çok daha güvenilirmiş demek geliyor içimden.

## BİRLİKTEN KUVVET DOĞAR

Evet, SWG'nin belki de en güzel yanı topluluğuydu. Birbirine yardım eden, dert anlatan, sürekli medeni iletişimin döndüğü bir diyardı orası. Rol yapmak adına karşı fraksiyonla anlaşıp etkinlik düzenleyen gruplar, meydan savaşları, Starport'ların önünde birbirine oyuna dair eğitim veren oyuncular derken, ruhu bugün eksik bir oyuncu topluluğu örneği vardı.

## VE SON

Bu anlattıklarımın büyük bir çoğunluğu, CU ve NGE ile değişti tabii. Sınıflar geldi, dövüş değişti. Topluluk bozuldu, insanlar daha ketum bir hale büründü. 2011'de fişi çekildiğinde eskilerden kalanlar vardı ama SWG çok önceden ölmüştü zaten.

## BEN KİMDİM?

İki yıldan fazla zamanımı gömdüğüm SWG'de bir zabrak karakterim vardı. Yola bir izci olarak çıkmış, doğayla içli dışlı olarak kamp yapmayı öğrenmişti. Genelde Corellia'da takılmayı seven Baradh yerine yurduna bağlı bir Teras Kasi üstadına dönüştü aylar içinde. Bir taraftan da kendi kampında yaktığı ateşin ışığında hafif hafif saksafon çalmaya başlamıştı. Sadece ihtiyacı olduğu kadarını canlılardan alır, ihtiyacı olmayan kemik, et gibi kısımları anlaşmalı olduğu satıcılara toptan satardı. Bu şekilde galaksiyi gezecek kadar para, bu gezilerinde kendisini koruyacak kadar zırh, araziye açılmadan önce yetecek kadar buff alabildi hep. Bu süreçte Luke Skywalker ile, Leia Organa ile, Talon Karrde ile tanıştı. Darth Vader'ın Naboo'nun ortasında iki Jedi ile acımasızca savaştığını da gördü. Galaksinin merkezi değildi asla, bir kahraman olarak anılmadı. Ama yaşadığı ufak aşklar, kurduğu arkadaşlıklar ve en önemlisi keşfettiği yerlerle mutlu bir adamdı. Bu da ona dünyaları veriyordu işte.

# RETRO CiCiLER

Şu Retro Ciciler kısmını hazırlarken gördüğüm her şeyi alıp hem batmayı hem de odamı kaotik, saçma sapan bir hale sokmayı o kadar çok istiyorum ki sevgili dostlar… **-Ömer**




**1. Soaper Smash Bros** [Thinkgeek]
Biz oyuncular oyun oynarken cips, kızartma, salyangoz gibi pis pis şeyler yemeyi seven insanlarız. Eh bir duruş sahibi insanlar olarak da gidip elimizi Hacı Şakir'le yıkayacak değiliz! Bire bir kartuş görünümüne sahip Soaper Smash Bros bu günler için! Dikkat edin de gerçek kartuş sanıp yemeyin.
tinyurl.com/ogz-98-sabun

**2. Pac-Man USB Ghost Lamp** [Thinkgeek]
Diyelim ki retro oyun müzikleriyle bir parti vermeye karar verdiniz. İlk yapmanız gereken tabii arayıp bizi bir davet etmek. İkinci yapmanız gereken de müziğe göre renk değiştiren bu tatlı lambalarla ambiyansı şenlendirmek. Pac-Man hayaletleri olmadan parti parti değildir.
tinyurl.com/ogz-98-lamba

**3. Ocarina** [Amazon]
The Legend of Zelda'daki Ocarina sesinin siz de hastası mısınız? 7 Pound gibi süper ucuz bir fiyata satılan ve hiç de fena olmadığı söylenen bu replikayla evinizde Hyrule rüzgârları estirmeniz mümkün. (Yasal uyarı: Evde at belirmesi, balığa dönüşme gibi etkilerden Oyungezer dergisi sorumlu tutulamaz).
tinyurl.com/ogz-98-ocarina

**4. LaundryBoy Hamper** [Thinkgeek]
Şapkanızı önünüze koyup bütün içtenliğinizle kirli çamaşırlarınızı ortaya dökmek istediğinizde bile retroculuktan vazgeçmek istemeyenlerden misiniz? Artık bu işlemi çok daha klas bir şekilde yapabilirsiniz.
tinyurl.com/ogz-98-camasirlik



*sen bu oyunu bilmezsin*

# DRACULA RESURRECTION

## [PC/PSX/iOS/AND]

Hem Bram Stoker'ın Dracula romanının hem de Castlevania serisinin ciddi şekilde hayranıyım. Bu oyunu da romanı okuyup "Devamı olsa nasıl olurdu acaba?" diye düşünürken keşfetmiştim ki Stoker'ın büyük torununun yazdığı da bir devam romanı var aslında Dracula: Ölümsüz adı altında. Tavsiye de ederim. Ama bu oyunu daha çok tavsiye ederim.

*Dracula Resurrection* öyküyü tam da romanın bittiği yerden alan bir point'n click adventure oyunu. Kont Dracula tarafından intikam uğruna kaçırılan eşimiz Mina Harker'ı bulmak adına Transilvanya yollarına düşüyoruz gene. Tek tük sayıdaki insanlarla konuşuyor, bilgi topluyor, etrafı araştırıyor ve bulmacaları çözüyoruz. Lakin oyunun beni en etkileyen yönü ise atmosferi olmuştu. O insan azlığı, ıssız ve buz gibi soğuk dünyası, tekinsizliği, gotik mekânları falan romanın içinde hissettirmişti beni adeta.

Siz şimdi diyeceksiniz ki "Arkadaşım bunun daha yakın zamanda 5. oyunu çıktı, nesini bilmiyoruz bunun?". Evet çıktı ama o zoraki devam oyunları ne yazık ki her seferinde kaliteyi düşürdü, hem de romandan tamamen uzaklaştı. Final için yapılan 5. oyun da dibi gördü zaten. O yüzden sadece bu ilk oyunu oynayın diye yazdım, ne de olsa bu garibim de hak ettiği ilgiyi göremedi, piyasa ergen vampirlere kaldı… **-Emre**

**CASTLEVANIA - DRACULA ROMANI İLİŞKİSİ**
Dracula romanındaki olayların Castlevania serisinin öyküsünde resmi olarak yer aldığını biliyor muydunuz? Bu yüzden Castlevania Bloodlines'da Quincy Morris'in kanından John Morris var zaten…

pixel yazıtları

# OCARINA OF TIME'DA İSLAMİ MÜZİK KAVGASI

## Allah diyen Link

1998'de yılın en ses getiren oyunlarından biri olan (böyle deyince de Kral TV müzik ödülleri gibi oldu) The Legend of Zelda: Ocarina of Time'ı ilk çıktığı zaman alan oyuncular oldukça ilginç bir durumla karşılaştılar. Oyunun Fire Temple bölümünde fonda ilahi tadında İslami bir müzik çalıyorken "Allah" kelimesi ve Arapça olarak "Allah'tan başka hiçbir tanrının olmadığına şahitlik ederim" sözleri açıkça duyulabiliyordu. Peki, yıllardır özellikle dini konularda oldukça sansürcü bir tavır sergileyen Nintendo'nun bu kadar büyük bir oyununda böyle bir durum nasıl mümkün olabiliyordu?

Bu durum tahmin edebileceğimiz üzere İslami kesimi harekete geçirdi ve oyuna karşı net bir protesto başladı. Şimdiye kadar oyunlardaki haç sembollerini bile çıkaran Nintendo nasıl olur da İslami öğelere izin verebilmişti? Yoksa ayrımcılık mı yapılıyordu? Sonuç olarak gelen çığ gibi tepkilerden çekinen firma özür dileyerek oyunun ileriki sürümlerinde turun müziğini değiştirdi. Daha doğrusu herkes değiştirdiklerini sandı. Neden mi?

Aslında Nintendo'nun günahını almamak gerekiyor bu konuda. Çünkü işin aslı, firma bu müziği kendi kaydetmemiş, sadece içeriğini bilmeden ücretsiz bir sample olduğu için kullanmıştı atmosfere uygun olacağını düşünerek. Sözlerin dua içeriğinden haberleri bile yoktu. Durumu da oyun çıktıktan hemen sonra, hatta tepkiler başlamadan önce de bizzat kendileri fark etmişlerdi. Bu yüzden de oyunun 1.1 ve 1.2 sürümünde müziği hemen değiştirdiler. Zaten bu sürümleri alan oyuncular o müziği hiç duymadı. Tabii oyuncular da kendi baskıları sonucu değiştiğini sanınca Nintendo bozuntuya vermeden "he gülüm, he canım, sizin sayenizde tabii" dedi sadece. İşin temelince ayrımcılık değil, Nintendo'nun para kaybetmemek için piyasaya sürülen ilk kartuşları geri toplamak istememesi var sadece anlayacağınız.

Ayrıca haberiniz var mı bilmiyorum ama Samurai Shodown 6'nın Machu Picchu turunda da ezan eşliğinde "Dönülmez akşamın ufkundayım" çalıyor fon müziği olarak. İnanmakta güçlük çeken arkadaşlar Youtube'a doğru şöyle bir uzansınlar bakalım. Beyin kanaması geçirmek serbest. **-Emre**




Ocarina of Time'ın Fire Temple turunda fon müziği olarak İslami bir dua çalıyordu. Peki Nintendo kadar sansürcü bir firma nasıl bu duruma izin verebilmişti?

oradaydım

# KASABADAKİ PİYANGO DEHŞETİ

## [Fallout New Vegas - Caesar's Legion Baskını]

"Kurye" diyorlar bana. New Vegas'tayım. Birkaç yüzyıl önce ABD'nin kumarhane ve eğlence cenneti diye adlandırılan bu bölge; çorak arazilere, nükleer felaketten sonra terk edilmiş kasaba kalıntılarına, tehlikeli yaratıklara, haydut çetelerine ve tüm bu umutsuz, bunaltıcı ortama rağmen ayakta kalmaya çalışan bir avuç insana ev sahipliği yapıyor artık.

Geçmişimi pek hatırlamıyorum; tek bildiğim, kuytu bir köşede, takım elbiseli bir adam tarafından yaralanarak ölüme terk edildiğim. Cesur ve iyi bir doktor tarafından kurtarıldım, iyileştim hatta kendi halindeki kasabanın başına dert olan "Barut Çetesi" adlı haydut grubuyla çatışarak bu saldırgan güruhu masum insanlardan uzaklaştırmayı da başardım.

Aklımı ve gücümü topladıktan sonra, geçmişimdeki sır perdesini aralamak amacıyla en yakındaki kasabaya doğru yola koyuldum. Yolda karşılaştığım, radyasyon yüzünden değişime uğramış saldırgan yaratıklar korkutucuydu. Daha korkutucu olana ise Nipton adlı kasabaya ulaştıktan sonra tanık oldum.



Havada duman ve dehşetin kokusu vardı, vilayet binasından meydana çıkan silahlı, tuhaf saçlı bir grup gördüm ve çekinerek yanlarına yaklaştım. Ne olup bittiğini öğrenme isteğime "Uzak dur yabancı!" tehdidiyle ara vermek zorunda kaldım, başa çıkamayacağım kadar kalabalıklardı. Garip, 2000 yıl kadar önceden kalma gibi görünen bir başlık giyen liderleri ile görüşmeye cesaret edebildiğimde, benim daha önce çatıştığım Barut Çetesi'nin bu kasabaya gelip kumar oynadığını, "Sezar'ın Lejyonu" adı verilen kendi gruplarının ise Barut Çetesi üyeleri ve kasaba sakinleri için piyango çekilişi düzenlediklerini anlattı. Piyangoyu kazanan serbest kalmış, ikinci olan sakat bırakılmış, üçüncü ve dördüncü esir alınmış, geri kalanlar tüyler ürpertici şekilde idam edilmişlerdi.

Tüylerim ürperdi, nefesimi tuttum, ölüm kokan dumanlar arasından geçerken insanoğlunun nükleer kıyamet sonrası nasıl bu kadar zalimleşebildiğini endişeyle düşünerek uzaklaştım harabe ve mezarlığa dönüşen Nipton'dan... **-Noyan**

# Oyungezer

SAYI: 98 - 2015/12

ISSN: 1307-8933

**Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)**
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

**İmtiyaz Sahibi**
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

**Yayın Koordinatörü**
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

**Yazı İşleri Müdürü**
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr

**Editörler**
Enis Kirazoğlu, enis@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

**Görsel Yönetmen**
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

**Serbest Yazarlar**
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Enes K., enes@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

**Katkıda Bulunanlar**
Tarık Kaplan

**Web Geliştirme**
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

**Reklam İletişim**
Tel: 0216 465 98 50

**İllüstrasyonlar**
Emre Aktuna, emre@oyungezer.com.tr
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

**Yönetim Yeri:**
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

**Basıldığı Yer:**
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
**Basıldığı Tarih:** 1 Aralık 2015

**Dağıtım:** TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
**Yayın Türü:** Yaygın, süreli, aylık




**Küçük bir rica...**
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.







TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX:
SIEGE
OCAK AYINDA
OYUNGEZER'DE